NG エヌジー

namco COMMUNITY MAGAZINE

1984

第5号

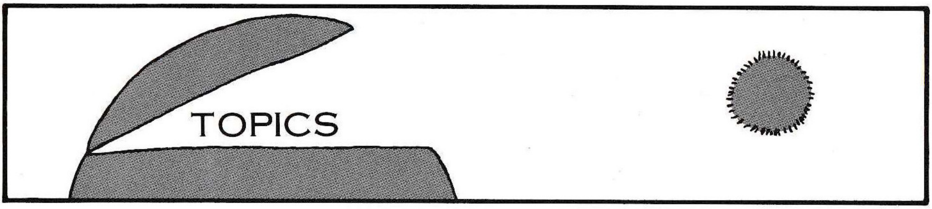


追いかけてロボット
●
ラジオはアメリカン
●
インターフェイス
●
コイモ100%
NGトーク

集まれ 広島 NGファン

リブルとラブルで
ピクニック特集

エイリアンとの戦いが始まった
ギャプラス新登場



ガンダムの大河原氏がナムコを訪問

アトムからボトムズまで、アニメ界のロボットはいつも子供たちのヒーローでした。最近は続々と重装備な合体メカが生まれてくるけど、この一連のブームに火をつけたのは、やはり愛と感動の「機動戦士ガンダム」だね。

そのメカデザインで有名な大河原邦男氏が先日ナムコを訪問、若いメカデザイナーたちとあれこれ意見を交しました。

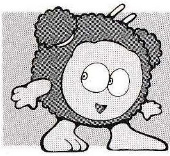
仕事柄ナムコのロボットデザインにも興味を抱いていたと言う大河原さん。一方、あのモビルスーツの作者はどんな人なのかとみんな興味津々。もっとこわそうな感じかと思ったら、素顔はとってもやさしそうな方なのです。

ゼビウスのキャラクタースケッチやナムコロボットのイラストなどをお見せして意見を聞いたり、今までのメカ制作の苦労話を伺いました。ナムコのデザイナーたちも制作者側の生の声とあって、熱心に聞き入っていました。



大河原邦男（メカ・デザイナー）
昭22、神奈川生まれ。
昭45、東京造形大テキスタイルデザイン科卒。オンワード、おとぎの国を経て、竜の子プロへ。退社後中村光毅(美術)とともに、メカマン（メカデザインプロダクション）を設立、後独立して現在フリー。
代表作に、「科学戦隊ガッチャマン」、「機動戦士ガンダム」等がある。



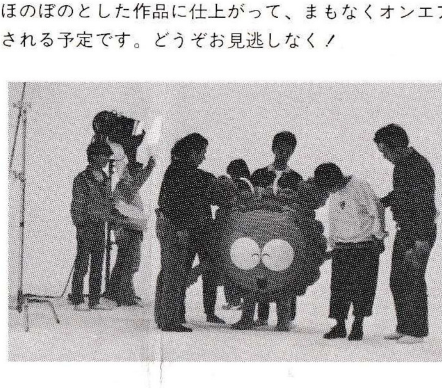


宝箱からとびだした トプカプ、CMに初出演！

——CMに初出演した感想はいかがですか？
最初はドキドキで泣きたくなっちゃった。でもいろんな人がいて、とってもおもしろかったのよ……と言ったかどうかは知らないが、我らがピンクのトプカプが、日立「インターフェイス」のCMに登場するのです。

オリジナルキャラクターを忠実に再現したこの人形の背丈は、1m20～30cm。背中が丸くフタのように開いていて、中に小学校5年生の少年が前かがみになって入り、奮闘してくれました。しかしあまりに重くて動きにくいので、ほんの少し歩くのがやっと。そのため天井からピアノ線でつっての撮影開始となりました。5cm位の台に乗るシーンの時も、右足は乗るが左足があがらない。中の少年のお尻が後ろのフタからとび出して、人形ごと引っ繰り返りそうになると、スタッフ数人が慌てて駆け寄り支えるという大騒動。でもその姿があまりにコミカルでかわいらしいので、しばしば、立ち会った人たちの笑いを誘っていました。

実はこのCF、かの有名な川崎徹氏が手がけたものなのです。そう、あの「おもしろ、まじめ」や「アルバイトニュースのウシの学生さん」とか、ヒット作を次々生み出しているCMディレクター。おもしろくてほのぼのとした作品に仕上がって、まもなくオンエアされる予定です。どうぞお見逃しなく！



NG エヌジー

namco COMMUNITY MAGAZINE

NO. 5 1984

CONTENTS

編集
●
レイアウト
●
㈱ナムコ
クリエイティブ・センター
NG編集室



COVER

宇宙をきりさく白熱したビーム。
ギャプラス軍団に銀河連合軍ファイター
が攻撃を開始したのだ。
スペースシリーズのNEWゲーム,
"ギャプラス"登場
イラストレーション・鏡 泰裕

ターヘッドを奪還せよ!!

リアン"ギャプラス"との
た。

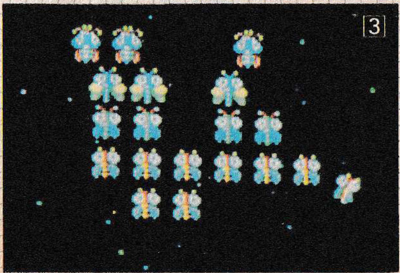


▲
銀河連合軍の最新鋭ファイター。
かなりの戦闘力を持つが、ギャプラスに対抗するための秘密兵器"ブラスターヘッド"と合体することによって数倍の力を発揮できる。

これがギャプラス軍団の全貌だ!!







①固い甲羅と強力なパワーを持っている第一軍団のエイリアン達。ブラスターヘッドを持ったクイーンがファイターに攻撃して来た。
②第2軍団は、すばしっこい動きと高い攻撃能力を備えたエイリアン達だ。
③3軍団の中でもとりわけ高い知能をもつ、第3軍団のエイリアン達。

GAPLUS

―ギャプラス登場―

ブラス

進化したエイ
戦いの時が来

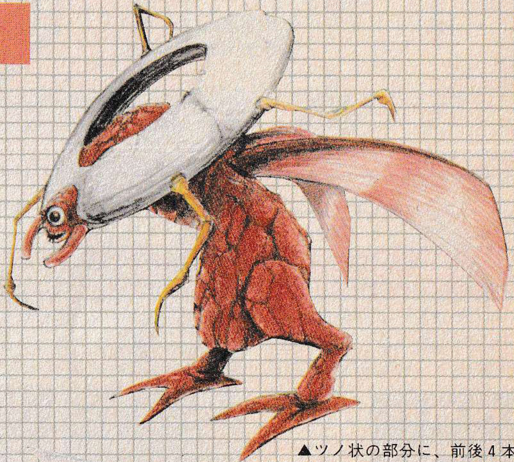
かつて、銀河連合軍との戦いに敗れた、ギャラクシアン、ギャラガと呼ばれていたエイリアンは、第三世代となっていた。彼らは進化によって三種族に分化し、争い合っていたが、第三種族が他族を圧して、ギャプラス帝国を築きあげたのである。

再び、宇宙征服をもくろんだ彼らは銀河連合に対して攻撃を開始してきた。

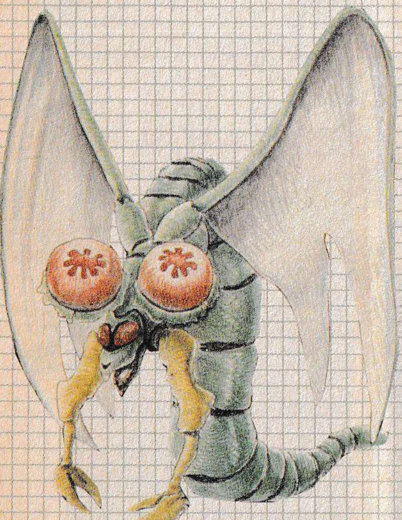
戦闘のさなか、銀河連合軍は、開発段階にある秘密兵器ブラスターヘッドをギャプラスに奪われてしまう。

ブラスターヘッドの機密を守るべく、奪還命令を受けたファイターは宇宙へと飛びたったのである。

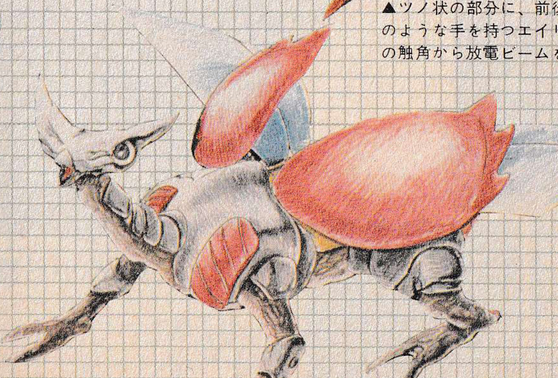
恐るべきエイリアン達



▲ツノ状の部分に、前後４本のカマのような手を持つエイリアン。２本の触角から放電ビームを出す。



▲高速度で動き回ることのできるエイリアン。ハサミ状の腕は強力だ。



▶ボス的な存在のエイリアン。固い鎧状の甲羅を持つ。力が強い。

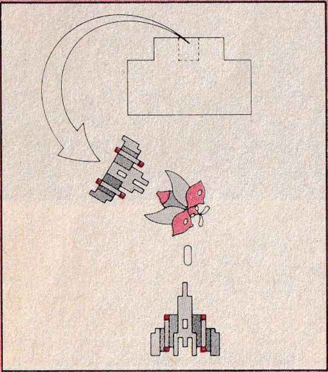
トップ シークレッツ

★機密事項★

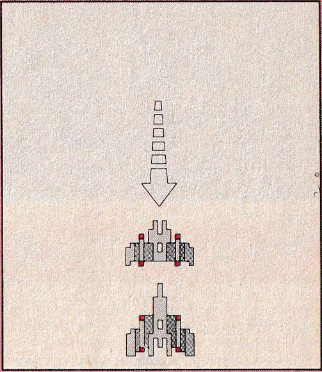
ギャプラス ハイパーテクニック

ブラスターヘッド装着!!

銀河連合の秘密兵器ブラスターヘッドを装着することによって、ファイターはパワーアップされる。



①ブラスターヘッドを持ったクイーンを2度撃つ。



②ブラスターヘッドがファイターに装着される！

パワーアップ　大反撃!!

ファランクスヘッド

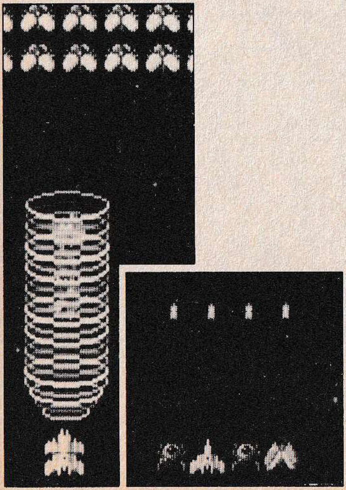
ファランクスビームが発射され、ギャプラスを捕えると、寝返らせて味方につけることが出来る。

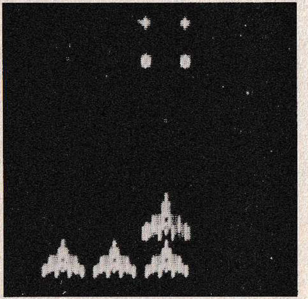
ハイパーヘッド

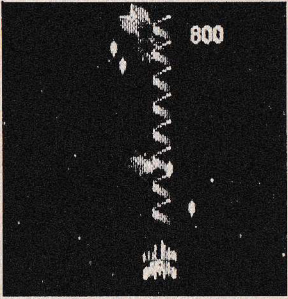
ハイパーヘッドを装着すると、高速デュアルミサイルと高速移動の機能が得られる。

サイクロンヘッド

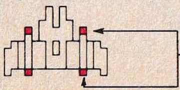
サイクロンビームを発射し、ギャプラスを捕えて撃つことが出来る。







ブラスターヘッド種類は色で見分けられる。

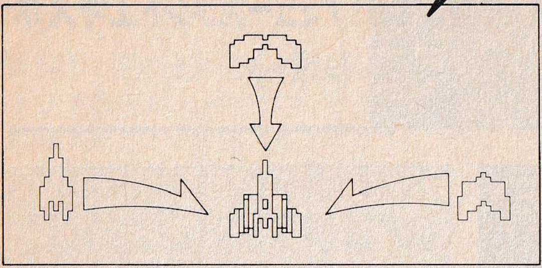


ここの部分が
- 赤色ーファランクスヘッド
- 青色ーハイパーヘッド
- 緑色ーサイクロンヘッド

この他にエレファントヘッドなど、いろいろなヘッドがあり、とても強いヘッドもでてくるぞ。

ファイターパーツ奪還!!

ギャプラスに奪われた、ファイターを構成するパーツを取り返せ。

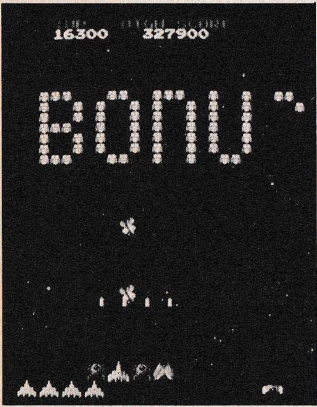


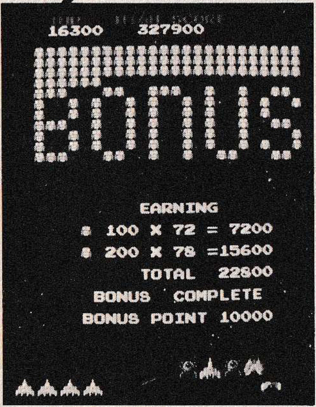


▲ファイターは3つのパーツから構成されている。パーツ3種類集めるごとに、ファイターが1機エクステンドするのだ。
▶パーツを連れて飛行して来たクイーンを撃てばよい。

チャレンジングステージ

なるべく多くギャプラスをヒットし、文字を完成させろ!





テクニックポイント!

❶チャレンジングの前には、必ずファランクス状態にしておき、飛んできた匹数分だけ撃つことがポイントである。文字を完成させることによって高得点が得られる。

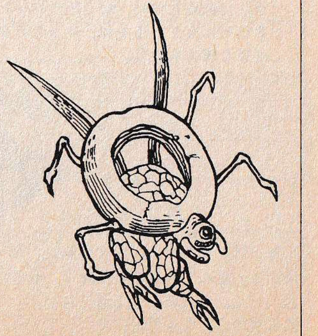
❷ギャプラス隊列は、3回出現する。(3匹、4匹、5匹) 1度撃たれると、右方向にはね返り、同じギャプラスが2度目に撃たれた時、反対に左方向にはね返る。

ギャプラスイメージキャラクター募集!

ギャプラスには、不気味なのやら、恐ろしそうなのやら、ちょっとヌケたのやら、とにかくいろんなエイリアンがいるのだヨ。(ハズなのだ。)

そこで今回は、読者諸君の想像力を多いに発揮してもらおうと思う。ドットキャラクターから君がイメージしたエイリアンを具体的にデザインして、ドンドンドシドシ送って下さいね。

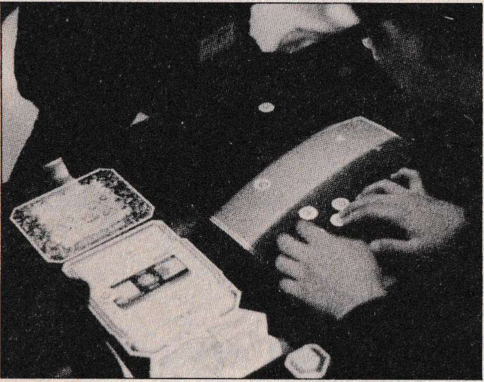
NGの編集者の夢にまで出てくるよーなイメキャラをお待ちしてます。入選された方の作品は、NG6号誌上で紹介しちゃいます。更に、プレゼントもお送りします。尚、〆切りは5月31日です。(当日消印有効)送り先は、NGギャプラスキャラクター係まで。



"ギャプラス" イメージキャラクターへの応募作品について著作権、工業所有権の生じた場合は㈱ナムコに帰属します。



'84 NAO アミューズメントエキスポ レポート



「宝箱はいただき!」手つきも鮮やかにマーカーを配置する。

NAO（日本アミューズメントオペーレーター協会）主催の'84アミューズメントエキスポが、2月14〜15日の2日間、新宿NSビルの地下1階展示ホールにて行なわれました。

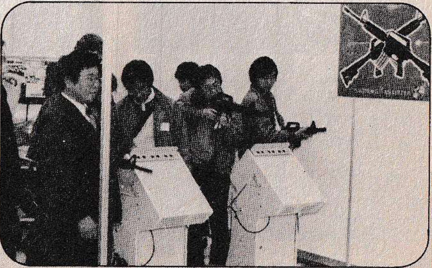
メーカー関係やゲーム場オーナーは勿論のこと、一般の学生も入場料のみでNEWゲームがめいっぱいプレイできるとあって、会場はかなりの混雑気味。それほど強い印象のものはなかったけど、レーザーディスク使用のゲームが予想通り増えてきて、よりリアルな画像でシミュレーションが楽しめるようになってきたようです。

ナムコのブースも学生が多く、バシシマーカーを駆使して宝箱をマークしていました。

勝手に選んだ お気に入りマシーン 3機種



▲ビデオゲームのテニスだってスポーツには変わりない。戦う限りはシビアにやんなくっちゃね。VSだとやっぱり燃えるのだ。



▲時代にかかわらずシューティングゲームは人気あり。「男のロマン」があるのかな。



〜昔、昔、浦島は〜　をBGMに、太郎さんと並んでカメに2人乗り、玉手箱とともに波のまわりを回るという、実に明確にして不可解な乗物。でもこういうのってたまんなくスキ♥

GAME心理テスト

（超々心理学研究所 Dr.モアイ監修）

次の[I]～[V]のそれぞれの質問に、「はい」か「いいえ」でお答え下さい。「はい」の場合はプラス1点、「いいえ」の場合はマイナス1点として、[I]～[V]のそれぞれの合計点を出して下の表に書き入れて下さい。できあがったグラフをよく御覧下さい。これが本当の、**あなた自身の正体なのです！**なのですなのですのですのですですですです…

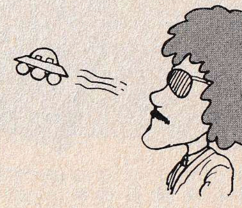
I
- ❶ゲームの規則、倫理、道徳などを重視しますか。（はい・いいえ）
- ❷小さなバグでも、うやむやにしないほうですか。（はい・いいえ）
- ❸コインを入れる前に、説明紙をよく読みますか。（はい・いいえ）

II
- ❶レバーやボタンに対して、思いやりの気持ちが強い方ですか。（はい・いいえ）
- ❷エイリアンの可愛らしさに、よく気が付くほうですか。（はい・いいえ）
- ❸敵機の巧みな飛行術に、共感するほうですか。（はい・いいえ）

III
- ❶得点をかせぐことを考えて、プレイするほうですか。（はい・いいえ）
- ❷能率的にテキパキと、面をクリアしていくほうですか。（はい・いいえ）
- ❸先行車の動きを冷静に予測して、追い越しをかけますか。（はい・いいえ）

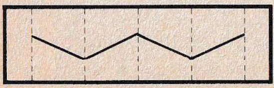
IV
- ❶破壊したいモノは、遠慮なく破壊してしまうほうですか。（はい・いいえ）
- ❷形勢が不利になると、怒りっぽくなるほうですか。（はい・いいえ）
- ❸一方的に攻撃してしまうと、つい涙もろくなるほうですか。（はい・いいえ）

V
- ❶エイリアンのボスからも、気に入られたいと思いますか。（はい・いいえ）
- ❷モンスターの顔色や仕草が、気にかかりますか。（はい・いいえ）
- ❸敵の猛攻撃を受けて、つらいときには、ガマンしてしまうほうですか。（はい・いいえ）



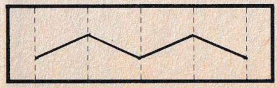
	I	II	III	IV	V
	厳格	世話ずき	合理主義	無邪気	イイ子
＋3					
＋1					
－1					
－3					
	ルーズ	冷淡	現実無視	イジケ	わがまま

I II III IV V



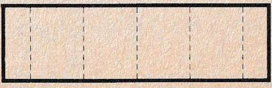
（男性の典型的パターン）

I II III IV V



（女性の典型的パターン）

I II III IV V



（あなたのは）



ナムコット繁盛記

—この世の春じゃ—

昨年暮に販売開始したナムコットのゲームカートリッジは、おかげさまで大好評。これもひとえに皆々様のおかげと深く深く感謝しております。しかし手前共は現状に満足することなく「一家に10本ナムコット」を合言葉に、21世紀に向かって大きく飛翔せんがために、一層の研鑽と努力をいとわぬ所存でございます。何卒よろしくお願い申しあげます。

下表を御覧下さい。ナムコット製品のラインナップでございます。今から綿密な購入計画をたてておきましょう。

皆様からナムコットへお便りが続々と寄せられております。カートリッジ同封の葉書には切手をはらねばならず、迷惑をおかけしています。だからといって、官製ハガキの40の部分を切手のように切り抜き、それを張って出すのはやめましょう。通用しません。

すごいヨイショがきております。

「パックマンの感想→雑誌で見たとおり、アルゴリズムそっくり！ 感動しました。マッピーの感想→キャラクター、サウンド共そっくりでした。両方ともたいへんおもしろかったです。さすがナムコさん！（おせじではないです。）」大阪市・杉本宏樹様のお便りは見事です。

たった一言、「最高だとおもう。」四日市市・三輪哲也様も大好きです。「パックマンというのはじつにおもしろくてタマラナイですネ！」札幌市・黒川清治様もすてき。「パックマンを買ってからというもの妻がゲームをやりっぱなしです」仙台市・佐竹一彦様には足を向けて寝られません。



でもこういうお誉めのハガキだけではなく、手きびしいご意見を送ってくださる方もいて、そういうハガキを手にするたび冷や汗ものです。より良いものを作り出すため、ドシドシ忌憚のない投書も待ってます。

さてみなさんはカートリッジのウラの冗談注意をご存じですか。これは超常識的文章によって、かえって人々の注意を促そうとする、認知行動心理学の高度な応用例なのであります。

その冗談注意が今、巷であまりにも静かなブームを巻きおこしております。先日も広島市の藤島聡様より自作の冗談注意が送られてきましたので鑑賞しましょう。

『このカートリッジに強いショックを与えないで下さい。やむなく落とす場合は、なるべく低い所の方が、これわる確率は少ないです。

このカートリッジは生ものではありませんのでくさりません。冷蔵庫や電子レンジへ入れるのはおさけ下さい。これわる可能性があります。』

なかなかの佳作でございました。ほてからに、このたびみなさんから広く冗談注意を募集します。力作待っております。名作にはナムコ特製の粗品をあげましょう。超優秀作はカートリッジに使わせてもらいます。

宛て先は、

〒144 東京都大田区蒲田
五ー三八ー三 朝日ビル
㈱ナムコ
ナムコット冗談注意
コンテスト係まで

その他御意見、御希望もおよせ下さい。ではまたの会う日を楽しみに。ごきげんよう。

PSスチュワーデス物語を見てから、文章がさくさくなってしまうのです。許して下さい。

ナムコットゲームセンターシリーズ ラインナップ

01 パックマン
02 マッピー
03 ギャラクシアン
04 ワープ＆ワープ
05 キング＆バルーン
06 ラリーX
07 ディグダグ　　好評発売中！
（ＭＳＸ用ＲＯＭカートリッジ 4500円）

※他にタンクバタリアン、ボスコニアン、ギャラガの発売を予定しています。

リブルとラブルで
ピクニック特集



緑ささやき、そよ風うたうこの季節。
部屋に居るのなんてもったいないよ。
ウィークエンドは、お弁当や遊び道具を
たくさんかかえて、
明るいGAME少年よ、
仲間を誘ってピクニックに出かけよう！

ウレシ楽しのピクニック弁当を紹介するゾ。

おにぎりホブリン

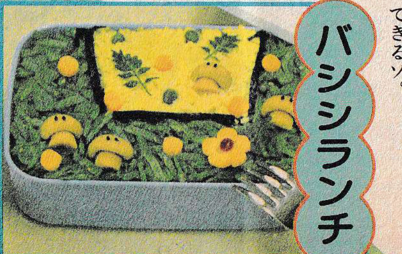


材料

- 炊きたてごはん
- とろろ昆布、青のり
- でんぶ(ピンク色)
- 煮豆(黄色のもの)
- ゆで卵、紅しょうが
- カリフラワーとゴマ

〈作り方〉①カリフラワーは、小房に分けてゆでて、ゴマで目をつける。②ごはんをホブリンは三角に、ピンクは丸くにぎる。熱いうちにとろろ昆布、青のり、でんぶをまぶす。③煮豆、ゆで卵、紅しょうがでそれぞれの顔を作って出来上り。④カリフラワーのマシュリンを添える。

バシシランチ



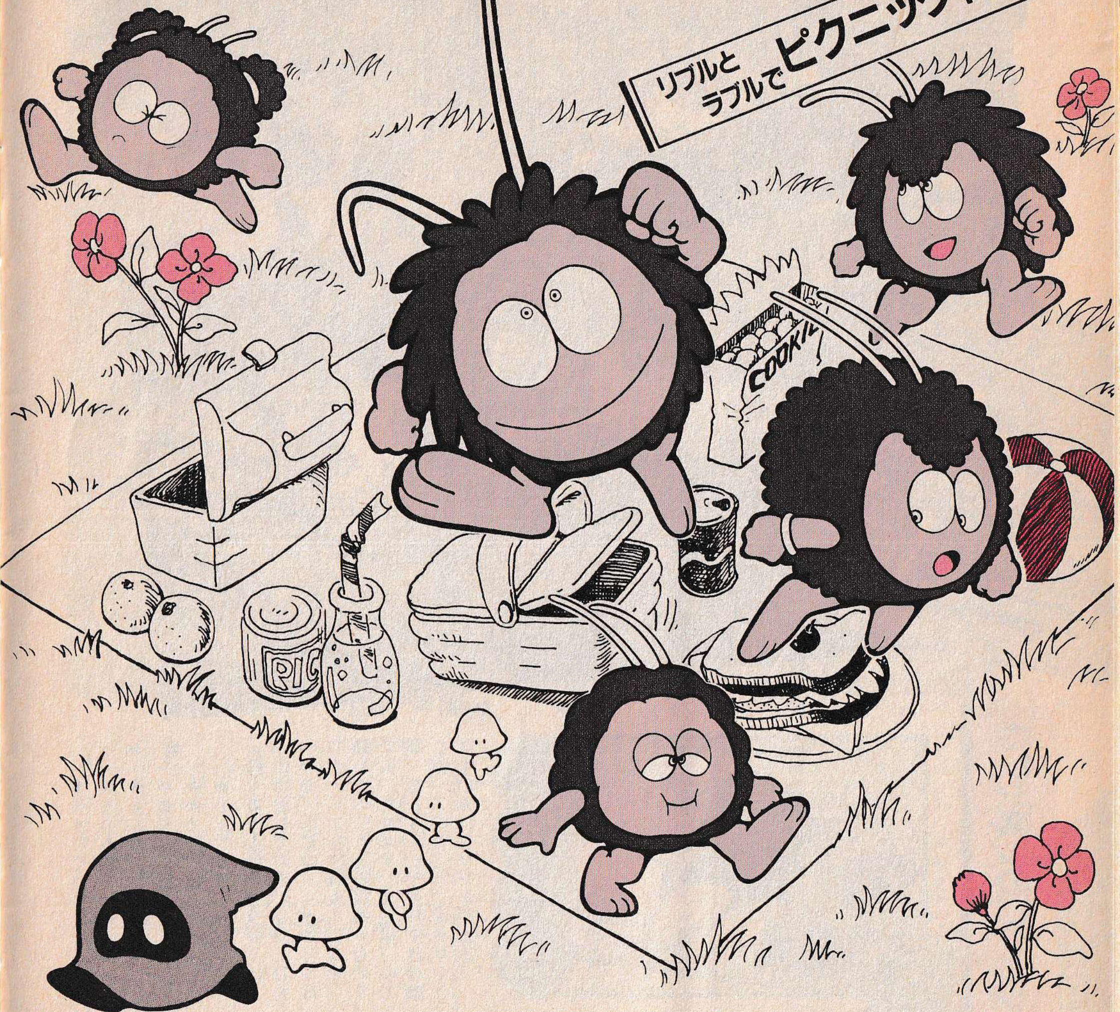
材料

- 絹さや(細かくきざみ、さっと塩ゆでし、かるくバターでいためる。)
- いり卵
- にんじんのグラッセ
- マッシュルーム(好みの下味をつける。)
- グリンピース
- ゴマ・木の芽
- おかかのり弁

〈作り方〉①いり卵、絹さやをのり弁の上に敷き、細く切ったのりでバシシする。②下味をつけたマッシュルーム、グリンピース。にんじんのグラッセ、木の芽を写真の様にのせる。ゴマでマシュリンの目をつけて出来上り。★ごはんの中に、梅干し、シャケ等々を好みで隠してもおもしろい。食べながら宝探しができるゾ。

たら、こんなことして あそんじゃお

リブルとラブルでピクニック特集



ナムコ特製〝リブル・ラブル豆本〟とバシマーカーのセットを抽選で80名の方にプレゼント。どしどし送ってネ！
（〆切・5/31当日消印有効）



★リブル・ラブル豆本プレゼント★

♪みんなで歌おう
リブル・ラブルのうた♬

楽しいピクニックに歌声はずむ。そんな時はみんなで歌っちゃおう。自分で替え歌なんかも作ってみようね。



FIELD・ゲーム おそとに出

これはテーマを決めて、アイディアとゼスチャーでいかにそれらしく、ユーモアたっぷりに表現するかを競うゲームだヨ。

《その1・風呂敷き君》

①まず、表現するもの（テーマ）を皆で決めよう。②そうしたら、人数をチーム二つと採点者の三つに分けよう。各チームには、大きな大きな風呂敷きを一枚ずつ用意してもらう。③さあ！各チームは用意したテーマを、風呂敷きを使った人間ポーズやジェスチャーで表現しよう。いかにもそれらしく、おもしろく表現したチームの勝ち。

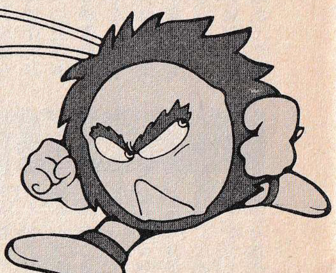
採点側も、芸術点、技術点、センス、などなど……工夫してあげちゃおう。

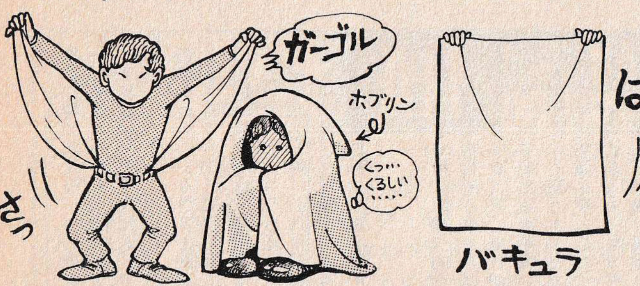
テーマ例――「車海老ののった茶巾ずし」「中華まんじゅう」「風に吹かれるみの虫」「クリスマスツリー」「テントの中で○○をするインディアン」――などをあげておこう。もっともっとおもしろく表現できそうなテーマを考案してみようね。

応用編

ゲームファンにおすすめなのはコレ。大きな風呂敷きを使って、ゲームキャラクターを演じてみよう。前述のテーマは複数で行うが、こちらは一人でやるから演技力がさらに必要だ。演出や〝間〟の取り方など、いろいろ凝って君の得意技の一つにしてしまおう。

★ひとしきり遊んだら、原っぱに広げてお弁当にしようねっ。





こっちは、口コピーで同じ動物どうしのグループを早く作るゲームだヨ。

《その2・動物ランド》

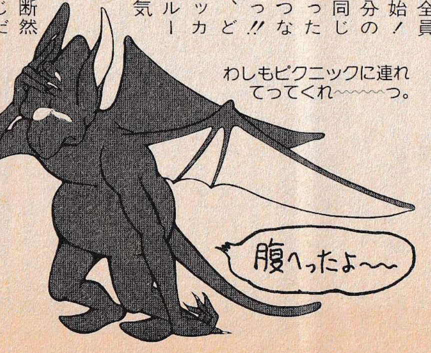
①まず、リーダーを一人決めよう。リーダーはメンバーが等分できる数の動物名を幾つか決める。②それを、人数分の紙に書いて順序不同に全員に配ろう。配られた人は横の人に見られちゃダメだよ。さあ、これでみんな自分のなる動物が決まったね。③リーダーを除くメンバー全員は、円陣になってゲーム開始！合図と共に、いっせいに自分の動物の鳴きマネを始めて、同じ動物の仲間を捜そう。そろったグループは、いち早く手をつないでその場にしゃがむんだっ!!

リーダーは審判になって、どのグループが早かったかシッカリ見てること。どの動物グループも同じ人数のはずだから気をつけようねっ。

応用編

ゲームファンへおすすめは断然コレッ！ ゲーム方法は同じだが、動物の鳴きマネをゲームのBGMの口コピーに変えるのだ。口マネをする部分はあらかじめ、ボーナスステージとか、オープニング部分とかに決めておくといい。タンクバタリアンなんてBGMの無いのを混ぜてもおもしろいかナ？

ポールポジションのオープニング〝予選スタート〟は、あまりにも解りすぎるので、ぜったいに言葉は使わない等、おもしろくなるよう工夫してみようネ。

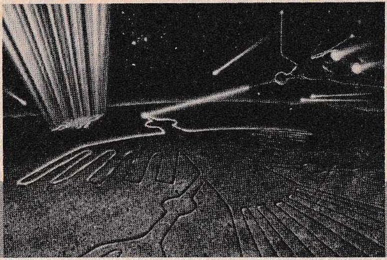


参考文献・「野外ゲーム」（成美堂出版）

＊

それでは、楽しい週末を送って下さいね～～～っ。

ナムコSFストーリー優秀作品発表!!



NG4号誌上で募集した、上のイラストを見てイメージする「SFストーリー」に沢山の応募ありがとう。全部目を通すだけでも大変な作業という感じで、編集員もうれし涙であやうく溺死するところでした。……しかし、内容はというと、どこかのSF風アニメ番組の焼き直し、といった感じの文章が多く見られ、イラストの状況説明的なのもかなりあり、話としてのまとまりをみせていないという点が残念でした。できれば、あまり細かい所にこだわらずに、もっと自由に発想してほしかったと思います。で、その中でも面白い発想をしてくれた作品2点を御紹介してみましょう。

ナスカに隠された秘密

広島県　松井利延

ナスカの地上絵。それが描かれたのは、今から一億四千万年前、ジュラ紀も終わりに近い頃である。恐竜、中でもかみなり竜などの大型恐竜が栄えたのもこの時期で、大きな骨格と筋肉を持ち二十メートルを超えるものも少なくなく、ブロントサウルスなどはその太股の骨だけでも人間の身長の二倍はあったという。

そんな時代だから、その絵をかいたのはもちろん人間ではない。それは「バウワウ星人」である。

おおいぬ座のシリウスを回るバウワウ星。そこから、何のために地球に来たかは、分からない。しかし、そのバウワウ星人が地球を立ち去る時、ナスカ平原に絵をかいたことは確かである。

では、何のために、描いたのか――

一九八四年七月、地球に向うバウワウ星の宇宙船があった。

「おう、見えてきたぞ。あれが地球だ！」宇宙船の窓から青い地球が見えたかと思うと、それはすぐさま大気圏に突入した。

「隊長、本当にあるんですか。」

「ある。南米だ。」隊員の質問に、隊長はその垂れ下がった目を少し動かし答えた。

「あれだ！」ナスカ平原に近ずいた宇宙船から巨大な鳥の絵が見えた。その向こうにはクモの絵も見える。

「地球を立ち去る時に描いておいたのだ。あの鳥の下に一番大きなものを隠してある。」隊長は鼻をひくりとさせ、舌で口の周りをなめながら言った。

「目印を付けておかないとすぐ忘れてしまうんだよ。骨を埋めた場所……。」

遊びの次元

横浜市　ペンネーム 3712270

「もうすぐ太陽系に入るぞ」

「遠くまで来たなぁ」

「それよりこの前でたメッセージは？」「えーと『チキュウニヨレ』だ。」

二人の少年は多少疲れ気味で会話もゆっくりだった。

「さあて、そろそろチキュウだぞ。」「聞いた話では、仲間がこの星のやつらによく見つかってしまうそうだ。」「俺たちも、気をつけなくちゃいけないなぁ」

少年は、チキュウのどこに行けば良いのかを知るために、携帯用指示機「オークマン」を取り出し、メッセージ「チキュウニヨレ」をインプットした。指示された場所は陸地で「ナスカ」という所だった。二人は超低空飛行で飛んでいると、何やら見えてきた。「おい！　あれをみろよ!!」スクリーンに写し出してみると、そこには彼らが乗って来た宇宙船と同じ様な形の図形があった。「よし、これを手掛かりに進めばいいんだな！」

少年達は異常な程興奮してきた。

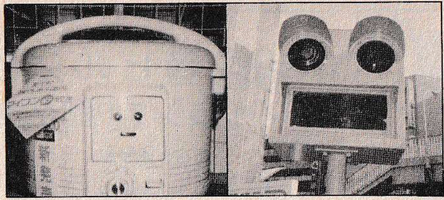
「ほらみろ！　あるぞあるぞ、こんないっぱいあるぞ!!」彼らは見た限りの図形を全て記録した。記録した図形の山を前にして、二人の少年は悩んでいた。図形をオークマンにインプットする事は、できないので自分達で次の指示を出さなければならないからだ。彼らは色々と考えた末、「次の目的地は白鳥座周辺で宝箱を探し出す。」という事に決めた。

彼らが参加した「第11001011回　夏休み　スーパーアドベンチャーゲーム」（「遊び」をリアライズするアムコン主催）は、今年も優秀者が出なかった。白鳥座から先が、どうも難しいらしいが中には親子三代で挑戦する人もいて大変な熱狂ぶりである。ちなみにアムコンでは、第〇〇〇〇〇〇1回からゲーム内容はただの一度も変えていない。

❖いかがでしたでしょうか。この作品を書いてくれた松井君と伊藤君の他、優秀作品50名の方にナムコ特製カレンダーをプレゼントしますので、楽しみに待っててね。

追いかけて ROBOT

おもしろロボットスナップ大募集！



◀ナムコ本社前のこんな信号もなかなか渋い表情をしている。炊飯器もとてもロボットなのだ。

「追いかけてロボット」のコーナーもこれで5回目。次号からは読者のみんなにも参加してもらえるように、「ロボットギャラリー」を開設することにしたよ。愉快なロボットのスナップ写真を集めた楽しい内容にしていきたいな。

ロボットと言っても、君の感覚でロボットに見えるものなら何でもOK！きっと君のまわりにも楽しいロボットが一杯いるはずだよ。君のセンスで、どしどし応募してね。

というわけで、次号のテーマは、

①「ロボットとぼく」

②その他、おもしろいロボットなら何でもOK。

作品の送り先は、
〒144大田区蒲田
5—38—3朝日ビル
㈱ナムコ事業課
「ロボットギャラリー」係

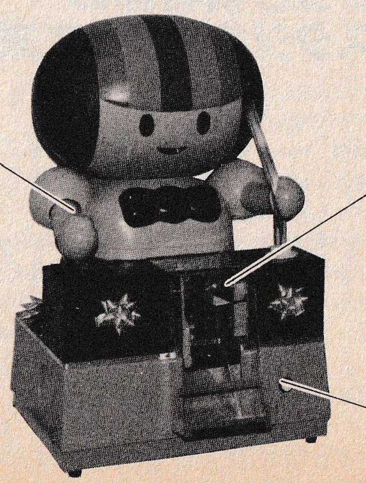
名前と住所、年令、写真につけるコメントも忘れずに明記してね。掲載作品にはすてきなプレゼントを用意しているよ。



All that NAMCO ROBOT リボンメーカーちゃんの巻

とってもメルヘンチックでかわいい女の子ロボットだ。リンロンロン、リンロンロンと「ちょうちょ」のメロディにあわせてリボンの花を作ってくれる。

彼女のデザイン担当は穴田悟クン。どんなロボットにしようかな。と、ぐぐぐと悩んでいる所へひょっこり現れた人事課の某女史。「こっこれだ！」かくしてリボンメーカーちゃんはこのようになったとか。うそだと思う人は人事課をのぞいてみよう。



透明ケースの中で花ができていく様子が見られる。

くるくるとレバーをまわすと、はい、花飾りのできあがり。

スタートボタン

試作一号機は、モーター3個、ソレノイド3個で動いている。

EVENT REPORT

特集 新しい空気膜ロボットの遊び



◀マリリン・モンローの足は、近付くとパッと足をひろげる。ボーとしてると顔をけられちゃうのだゾ。

超高層ビルに巨大な王国出現!!
マイコン制御のバルーンROBOT

新宿の超高層ビルの一つ、レインボーカラーの展望エレベーターで知られるNSビル。その1F大時計広場で、2月17日～26日、「新しい空気膜ロボットの遊び」が開かれた。

会場に一歩足を踏み入れると、そこはワンダーランド。人の身長の3倍もあるガリバーやビルの吹き抜けいっぱいに広がる虹の橋。巨大なタコ、ゴリラ、恐竜、そしてなんとゴキブリまで。その迫力と色の美しさに圧倒されてしまう。そばに歩み寄ると、突然動くので、びっくり！ 実は、これらは人が近付くとセンサーが働き、マイコン制御で様々に動く仕掛けになっているのだ。

彼らの名前は空気膜ロボット。ナイロンの布製で常時エアーを送り込んでふくらましているバルーンロボットで、通称「バボット」と呼ばれ、多摩美術大学の高橋士郎助教授が制作、ナムコがイベントの実施を担当した。

TV、新聞等で紹介されたことも手伝って、会場は連日大賑わい。日曜日の入場者数は8万人を記録、同じく土曜日もかなりの人で、翌日分のNSビル飲食店の材料がその日のうちに切れてしまったほど。

バボットは布製だから触ってもなぐってもへっちゃら。子供は勿論大人だって、ついつい押したりつかみかかったりと、体ごと満足できるルンルンイベントであった。

600こちら情報部の スタジオがやって来た

オープン前日の16日に600のスタジオがNSに現われ、オープンに先がけてTVで紹介されました。

1時頃から準備、リハーサルが始まり、ディレクター、カメラマン、照明さんなど20名程のスタッフが所狭しと駆けまわって、いつのまにやら周囲は黒山の人だかり。

そんな中でPM6時本番スタート。ブラウン管の中より実際はずっとスマートな帯淳子さんと、ちょっと太めの鹿野浩四郎さんがバボットたちを紹介してゆきます。画面には出なかったけど、シーンとシーンの間の移動が忙しい。スタッフと一緒に駆け足でドドーッ。1シーン撮ってはダダーッ。生放送ってホントに大変なんですね。

おふたりのバボットについての感想は？ ♡浩四郎さん：動きが楽しくて色がきれいですね♡帯さん：ゴキブリが好き。ゴリラのお尻がカワイイッ。でした。



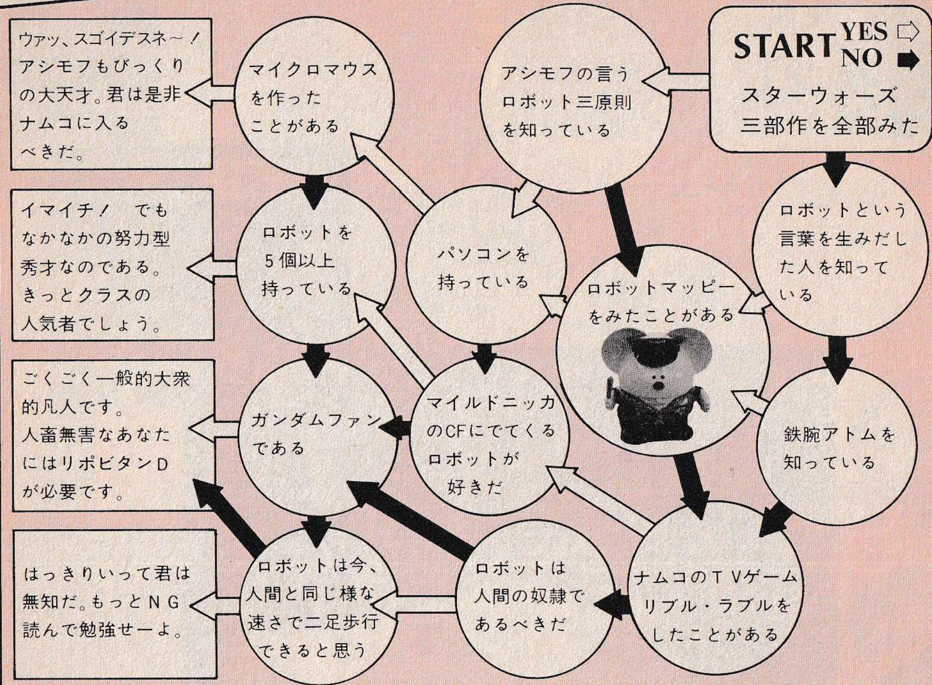
◀特設スタジオはガリバーの下に。他にも不気味に笑う木やジャンケンポンする手、動めくヒトデと楽しいバボットがいっぱい。



ロボット占い

★あなたのロボット博士度をCHECK!

ロボットについて、知っているようで知らない人多いんじゃないかな？　そこであなたをテストしちゃおう。



●このコーナーについての御意見、御希望、御質問、誹謗中傷をお待ちしております。（大天才になった方は、マイクロマウス協会事務局〔事業課内〕まで御連絡下さい。）

ロボットフォーラム'84

幅18cmの細い迷路を右や左に動き回るカワユイロボット達。それがマイクロマウスなのです。ナムコのマイクロポリス「マッピー」も、かしこーいマイクロマウスの一員なのです。マイクロマウスの愛好者は日本中にいて、昨年3月には、日本マイクロマウス協会が設立されました。このマイクロマウスの競技会は毎年、東京の科学技術館で行なわれていて、昨年の大会でも自作のマイクロマウスを持ったアマチュアファンが全国各地から参加しました。しかも、このマイクロマウスのファンは日本だけでなく、世界中にいっぱいいてアメリカやヨーロッパでも競技が行なわれているのです。皆さん、この世界中のマウス達を集めて、日本のマウス達と戦わせたらとてもおもしろそうだと思いませんか。そんな夢を実現するマイクロマウス世界大会が科学万博つくば'85の中で開催されることになりました。日本のマイクロマウスが世界にどこまで通用するか！詳しいことはNG6号の誌面で紹介しますので、皆さんどうぞお楽しみにネ。

キャラクター商品アンケートに答えよう！

事業課で通信販売しているオリジナルグッズの数々。もうみんな知っているよね。でも、種類が今ひとつ少ない。そこで、今後こんな商品があったらいいといった、ご意見、ご希望をいっぱい書いて送ってほしいんだ。制作の参考にさせてもらうね。

送り先は、〒144 大田区蒲田5−38−3 朝日ビル㈱ナムコ 事業課アンケート係

名前と住所、年令を忘れずに明記してね。アンケートに応募してくれた人の中から50名様にプレゼントをお送りしまーす。

キャラクター商品アンケート

質問1　具体的にほしいキャラクター商品を書いてください。
（例えば）
- ゼビウスのソルバルウのプラモ
- リブルラブルのトプカプのぬいぐるみ

質問2 どんなアイテムがほしいですか。
（例えば）ペンケース、ボールペン、消しゴム、etc
その他イメージイラストなど

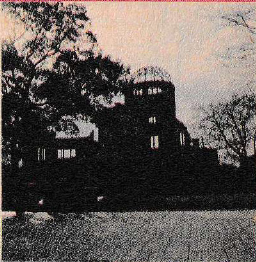
名前　　住所〒　年令　性別

マッピーを始め、ロボットのオリジナルグッズを通信販売しているよ。価格などの問合せは、事業課の清水まで。tel 03-736-1211（内線268）

ロケーション紹介



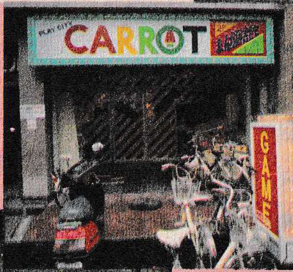
集まれ 広島 NGファン



IN流川キャロット。

コタツを囲んでゲーム談議しましょ。

NG取材班は、広島を根城とするＴＡＦマイコンクラブの藤島君と連絡を取り、熱心なゲームフリークを集めてフリートーキングをしました。スタッフもびっくりするほどみんなゲーム通ナムコ通で、私たちが知らない情報までもとびだしたり…。ゲームの将来については、カード式を望む声や、多人数で一斉に戦えるゲームを、など参考になる意見がとびかいました。

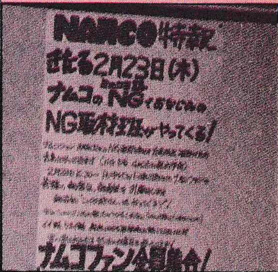


◀流川店入口付近。













◀バシシトレーナーで決めている岡店長。



▶キャロット2階のまんが図書館「びっくの一ず」。くつろぎ過ぎて、寝ちゃってる人もいるほど。

今年の1月20日にオープンしたばかりのピッカピカのキャロット流川店。東京で言うと新宿の歌舞伎町にあたるような繁華街の流川から少し外に出た所。

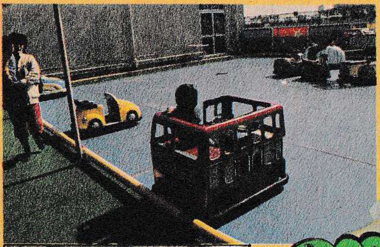
すっきりした店内には人気のNEWゲームの他、カプセルをつかむクレーンゲームや、大勢で騒げちゃう、ヤキトリゲーム「チェックス」とバラエティに富んでいる。「NG取材班がくるゾ」のポスターを知ってか知らずか、夕方になると店内は学生たちで熱気ムンムン。全員集合して記念写真を撮りました。

そしてもう一つの特色が二階のまんが図書館「びっくの一ず」。コーヒー一杯ほどの料金で、のんびりコタツに入って5000冊ものマンガが読み放題。何時間居ても構わないというのだから、今時めずらしい良心的なお店だね。ゲームに熱中したり、ゴロンとしてマンガを読んだりと、学生たちに人気のプレイスポット。現在赤マル急上昇です。

プレイシティキャロット
流川店

広島市中区流川町8-17
082(246)8402
AM11～AM1 無休
(土曜オールナイト)

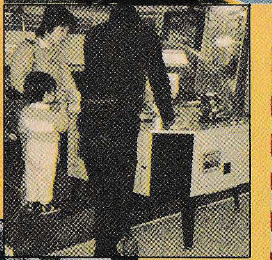
▼屋外にはバッテリーカーコーナーも。







▲ＮＧファン集合！はい、パチリ。





「お客様が気軽に来て安心して遊べるナムコランドを」。やさしく見守ってくれる大橋店長がいるのでチビッコもお母さんも安心して遊んでゆける。



▲「パパー、アレがほちい。」「うーん、かなり難しい注文だなあ。」クレーンゲームを見つめるパパ、ママ、ボク。

「モシモシ、ボクです。」メルヘンでんわぼっくすから、何が聞こえてくるのかな。

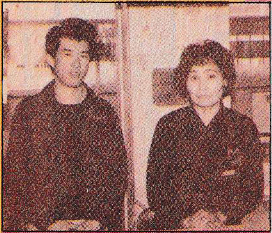


ナムコランド
フジ広島店

広島市中区宝町2-1
082(245)3856
AM10－PM6:30 第2・3火曜休

5階"子供の国"のアーチをくぐるとフロアに広がるナムコランド。甘いお菓子の間を走り抜けるミニSLをはじめ、夢いっぱいの乗物やゲームが並び、まさにおとぎの国に来たようで大人だって楽しくなってしまう。

同フロアには「ボールプール」や「子供図書館」、イベントや展示、普段は卓球が楽しめる「文化ホール」もあり、土、日は家族連れで超満員。買物がてら軽くレジャー気分。1000台収容できる立体駐車場もあるので、安心して遊んでゆけますよ。



◀左からアルバイトの内田さんと高山さん。

▶夏になるとプールに人気集中、「水泳教室」も開かれる。



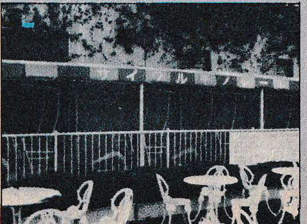


三越広島店

広島市胡町5-1
082(244)3111
AM10－PM6 月曜休

エレベーターが開くとすぐ目の前がゲームコーナー。外にはプールや乗物があり、広々とした屋上遊園だ。

実はここ三越はナムコにとって歴史ある所で、広島事務所発祥の地でもある。10年程前、まだ広島にお店など持ってなかった時に、三越のワンフロアを遊園スペースとして任されたのが始まりで、広島三越事業所としてスタート、進出の足場となりました。



サイクルモノレールで一周すると、ながめも良くて気分爽快。

▽ボーリング場の1階が入口。





広島パークレーン

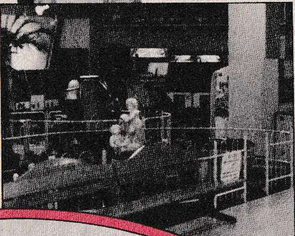
広島市中区八丁堀11－6
082(221)2447
AM10～PM10　無休

繁華街に建つボーリング場、2、3、4階がレーンで、1階がゲームコーナーになっている。



ナムコランド
ジャスコ安古市店

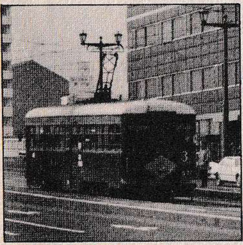
広島市安佐南区安古市町大字大町字堤1313-1
082(879)6133
AM10～PM6：30　水曜休



広島市内より少し北にはずれた所にある安古市店は、近所の小、中学生や家族連れが中心。女性が責任者のせいか、清潔感漂うアットホームなお店。



これぞ、赤ヘル本拠地、広島市民球場なり。古葉さん、今年こそガンバッテ～!!



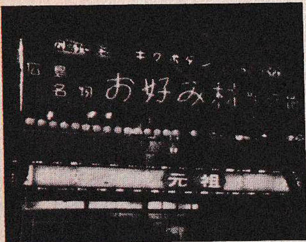
▲広島市内を走る市電。

おいしいね、広島
――元祖お好み村見聞録――

広島というと――原爆ドーム、赤ヘル、牡蠣(かき)、もみじ饅頭、う～ん、やっぱりお好み焼!! 大阪取材の際の雪辱を果たすべく、（大阪では時間がなくてお好み焼が食べられなかった…）「絶対、〝広島お好み焼〟を食べるぞ。」と固い決心のもとに広島入りをしたのでした。

そしてとうとうやって来ました「お好み村」。ここはお好み焼屋さんを数軒結集させた、まさに広島の味なのだ。粉を練り、具をのせる兄(アニ)サンの手さばきを、一挙手一投足見落さんと私は鉄板の前で、息を殺して見守った。するとー百聞は一見にしかず、花よりダンゴお好み焼！　そうだったのか!! 広島風は具と粉を混ぜないのだ。カップの中でグチャグチャと混ぜたのを焼くのではなく、クレープのように薄く粉を広げてから、モヤシ、肉、おソバ、卵なんかを焼いてどんどん重ねてゆくのだ。よってこのボリューム（厚さ堂々3センチはあった）。そして決め手は、お好みソース。これで決まりさ。うー、おいしそー。香ばしく焼けた皮とモヤシの歯ごたえ、柔かい麺とのハーモニーがたまらない。アーン、また食べに行きたいよお。

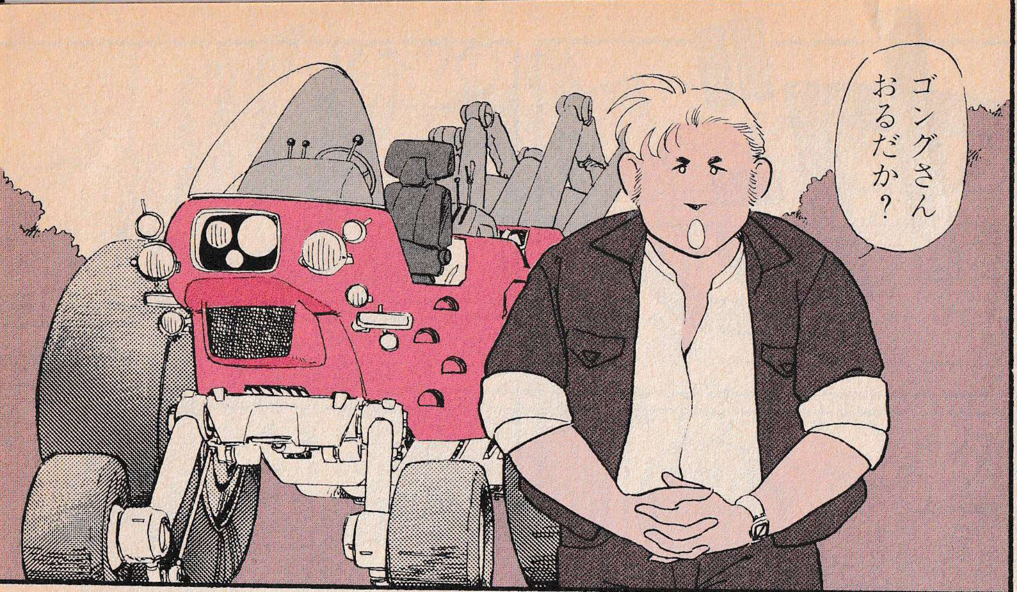
初めて体験した広島の夜は大変おいしくって、ゴキゲンのうちに更けていったのでした。



▶心ワクワクの「お好み村」。

▼お味見できない読者の皆さん、写真でがまんしてください。

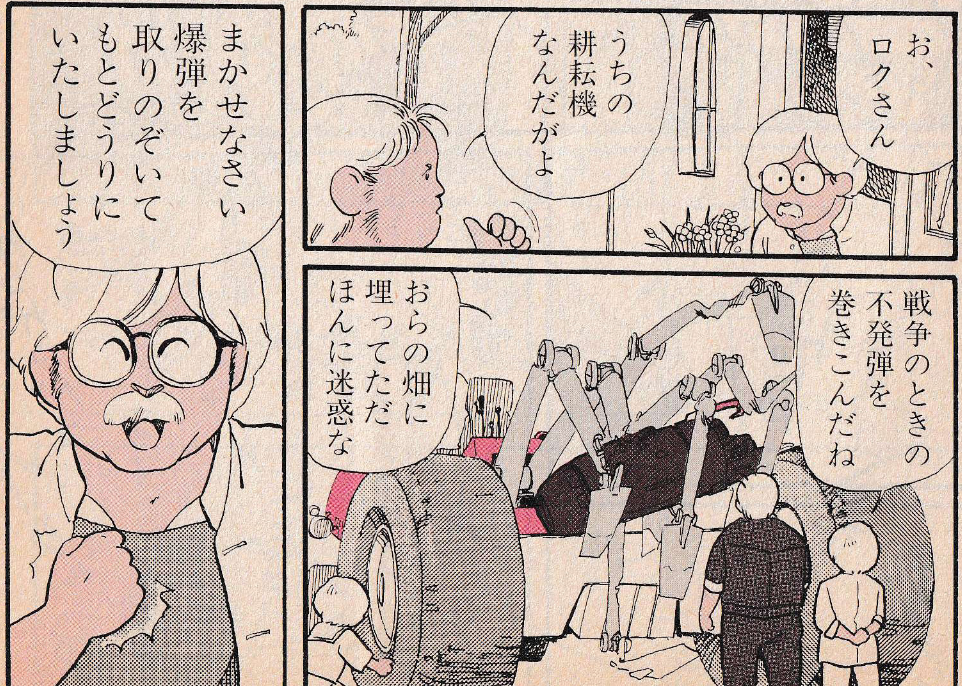


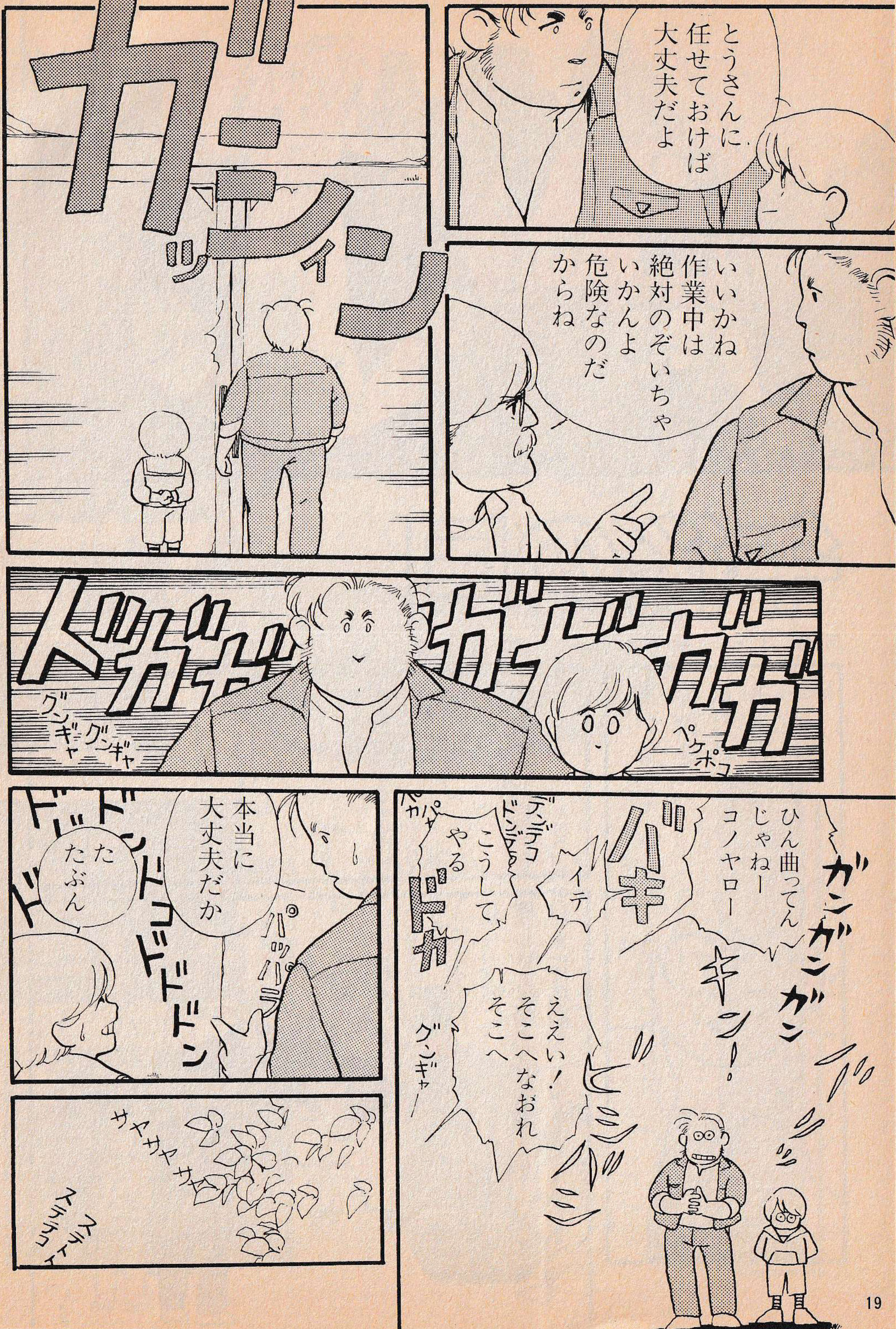


午後の国

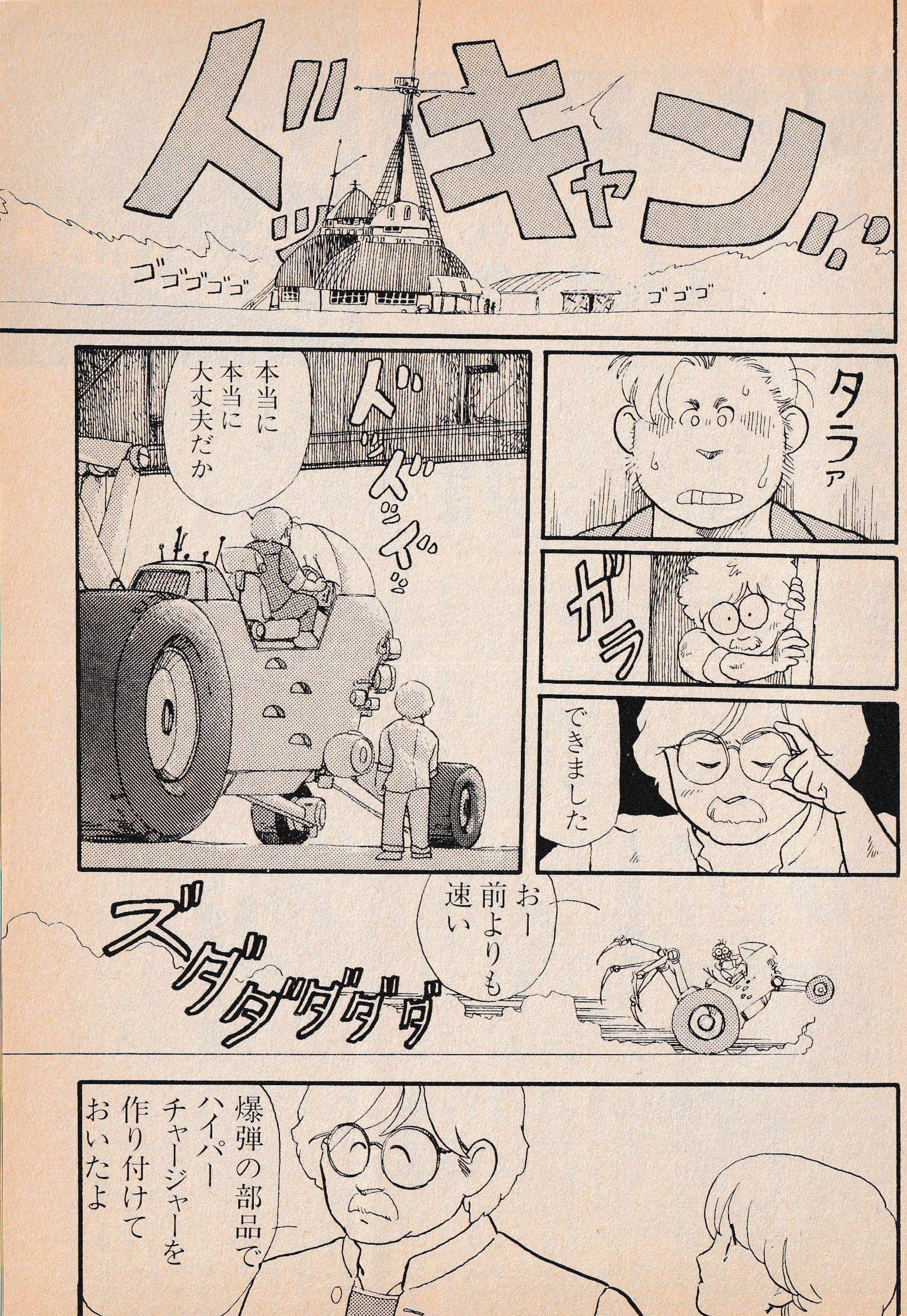
五話〈ゴング・A・ベクター〉　作・冨士弘







とうさんに
任せておけば
大丈夫だよ
ガジィン
いいかね
作業中は
絶対のぞいちゃ
いかんよ
危険なのだ
からね
ドッガガガガガガ
グンギャグンギャ
ペクポコ
ひん曲ってん
じゃねー
コノヤロー
ガンガンガンガン
キン―!
バキ
イテ
デデコドンデコ
こうして
やる
ドカ
ええい!
そこへなおれ
そこへ
グンギャ
ビシバシ
本当に
大丈夫だか
た
たぶん
ドドンドコドコドドドン
パッパラ
サヤサヤサヤ


ドッキャン
ゴゴゴゴゴ
ゴゴゴ
タラァ
本当に本当に大丈夫だか
ドッドッドッ
ガラ
できました
おー前よりも速い
ズダダダダダ
爆弾の部品でハイパーチャージャーを作り付けておいたよ

らじあめ入門講座

RADIO WA AMERICAN

よくわかるラジアメのお勉強しましょうね♡

NG読者の皆さん、こんにちは。3ヶ月ぶりの御無沙汰でしたネ。今年は全国的に寒〜い日が多くって、そんな夜はコタツに入ってラジオに耳を傾けて……くれたかな？ラジアメ聴いてますか？

今回のお話しは、NGは知ってるけれど、ラジアメって何だか良くわからない…というお友達の為に、初めから説明致しましょう。

ラジアメって何の略!?

ラジアメとは「**大橋照子のラジオはアメリカン**」の略であります。人によっては、DJ大橋さんの照の字をとって、テルアメとも言われています。

さて、ここで何故アメリカンなのか？　何故アフリカンとならないのか？　と疑問を持つ方もいるでしょう。それでは、この問題について、話をはるか昔、ラジアメがまだ生まれる前の、56年春…に戻してみます。

その頃、この番組を生もう！と決心していた中村ディレクターと酒井ディレクターがおりました。「はて、この子供の名前をどうしょう？　何という名前をつけてあげよう？」2人は大変悩みました。多くの人に可愛がられ、親しまれる名前にしたい、飽きられず、すぐに覚えられる名前…。そんな事を考えながら2人は喫茶店に入りました。

中村ディレクターの右手で持ち上げた白いコーヒーカップには、こぼれんばかりのアメリカンコーヒーが、湯気をたてておりました。熱いコーヒーをひと息で飲み干した時、中村ディレクターは言いました。「う〜ん、この味、軽くて飽きのこない味、好きだなぁ。薄めてあるところがちょうどいい具合だ。」

と、隣で同じくアメリカンコーヒーを飲んでいた酒井ディレクターが、「そうだ。今度のラジオ番組は、中身が薄いって言ってたなぁ。中村さん、今度のネームだけどネェ、ラジオがアメリカンコーヒーみたいに軽いって感じの、ないですかネェ。」

「うん、いいじゃない、それ。中味がアメリカンね、う〜ん。」と、話しているところへ、鶴間さんもやってきて、「そうですねぇ。もう、ラジオはアメリカンにしちゃいましょうよ。いいじゃない？覚えやすくて。」

という訳で、この番組は、中身の熱いアフリカンでもない、イタリアンでもない、一番軽薄なアメリカンになったのでした。

でも、得するんだ。

しかし、このラジアメも薄いばかりではありません。良〜く読んで下さい。このラジアメを聴いていると、**いい事がある**のです。

一、頭の良くなる大橋照子さんの声が聞ける。

二、ナムコのゲームやプレゼントの情報が、いち早く聴ける。(得だよ)

三、投書して、うまくいけばめったに手に入る事のない一年中着られるラジアメTシャツ、そしておこづかいがもらえちゃう。

上手な聴き方

ね？すごいでしょう。一週間に30分聴くだけで、ナムコのいっろんな情報が知れるんだどー。

このラジアメを楽しく聴くにはどうすれば良いのでしょう。

まず、**毎週続けて**聴く事です。すると、初めはわからなかったジョークやお便りの内容がドンドンわかってきます。**それから!!** あなたもラジアメ宛にハガキを出そう。カセットを送ろう！　特に、自作のオモシロカセットなどは、流れているCMのパロディや、日頃聞き馴れているお父さんお母さんの会話、授業編、と、生活に密着したものなんか、イイですね。

絵かき歌シリーズ!

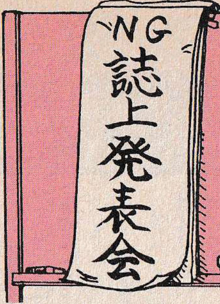
最近、番組ではこんなのが流行っています。これは、絵かき歌のコーナーといって、リスナーが送ってくれた、テレビや民謡などで、〇〇絵かき歌なんていうのを、放送で流します。それをリスナーが聞いて、ハガキに書いてくれるんです。

〈放送時間・30分〉

北海道放送	(土)	21:30
東北放送	(日)	20:30
茨城放送	(金)	18:00
栃木放送	(水)	22:30
T.B.S.ラジオ	(日)	24:30
静岡放送	(日)	22:00
信越放送	(土)	23:35
東海ラジオ	(日)	26:15
北日本放送	(土)	22:30
毎日放送	(土)	25:00
西日本放送	(日)	22:15
中国放送	(日)	24:00
熊本放送	(日)	23:30
宮崎放送	(土)	23:30
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10

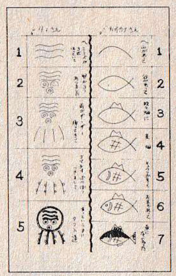
※地区によって多少変更があります。

目で見るラジアメ



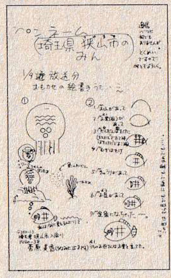
今回は、この絵かき歌のコーナーに送られてきたハガキの、NG誌上発表会を行なってみたいと思います。題して、目でみるラジアメ・絵かき歌のコーナー。日頃ラジアメの、あの私書箱36号に、たくさんのお便りを出しても、なかなか発表してもらえないというあなたの為に、このNG誌上で、出しちゃいます。それからラジアメで、力作!!と照子さんに誉められた方のハガキも、多くのリスナー達の、今後の勉強の為に、御披露してしまいましょう。

●タコ!!絵かき歌



▶福岡市　山元博嗣

♡なかなかわかりやすいです。かわいい!



▶狭山市　菅原美香

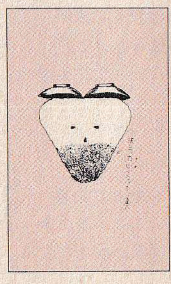
♡ごめん、ラジオじゃないから名前のっけちゃったョ。



▶広島県　ペンネーム…うるたーまん

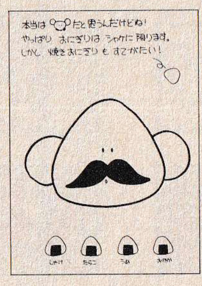
♡トレーナーもらえた?うぅっあげたい!

●ねずみ絵かき歌



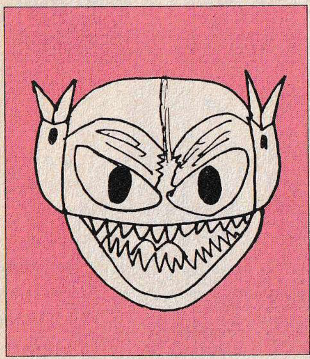
▶広島県　ペンネーム「おばんのえいゆうキャーキャー照子」

♡痛そうなヒゲだね。



▶入間市　小森康浩

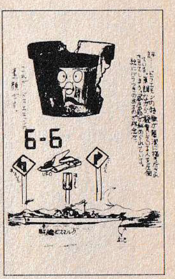
♡おっおいしそう〜〜。



▶宮城県　渡辺圭一

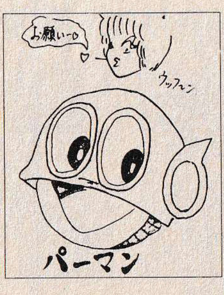
♡こわいパーマンねぇ。

●パーマン絵かき歌



▶長野県　土屋幸仁

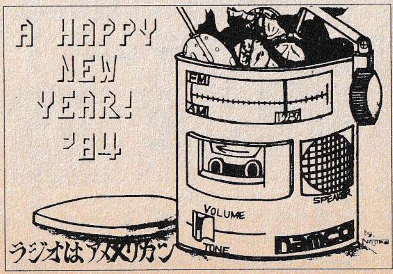
♡こっこれがドラエモンだ!



▶宮城県　千葉晶子

♡カラーだったら良いのにネ。

●ラジアメ年賀状コンテスト一位の作品です



▶札幌市　野島彰二

♡すご〜〜!!ぜひ実現させたいね。リスナーのみなさん期待しててね!

ラジアメへのお便りは…
〒102 東京都千代田区
麹町郵便局私書箱36号
大橋照子の
ラジオはアメリカン係へ!!

このページに関するお便りは、
㈱ナムコNG編集室
ラジアメ係ですよ。

今回はドット絵で描いてみました。

INTERFACE

Mr.ドットマンのキャラクター講座(3)

キャラクター講座の三時間目は、「回転パターン」のお話ね。

フリップってなに？

ドット絵の中で、一番面倒なのがこれなのだな。こいつも基本的には歩行パターンと同じに複数のキャラクターを描き換えているんだ。で、当社の場合、平常時を0度として、一周360度を15度ずつに分ける事が多いんだけれど、一回転分のキャラクターを全部作ったら、何と24枚も必要になっちゃうのだ。ところが、「反転」(X・Y各軸を中心としてひっくり返す)という技を使うと、0～90度までの7枚を作っておけば済むのですね。図を見て貰えば解るでしょう。ところで、わんぱくフリッパーってTV番組、知ってます？

15度ずつにドット絵を

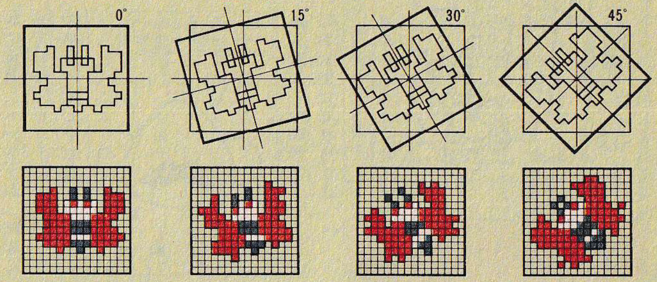
さて、肝心な回転パターンの作り方を教えようね。先ず0度の絵を作ります。枠の中心に、X・Y軸を書くのを忘れない様にね。次にX・Y各軸に対して15度の線を引いた枠を作って、前の0度ものの中心線にその線を合わせて重ねます。後はそれを基本どおりにドットに直せばOK。こいつも図を見れば解るよね。で、残りのも同様に作ってやれば、目出たく完成!!となるのです。



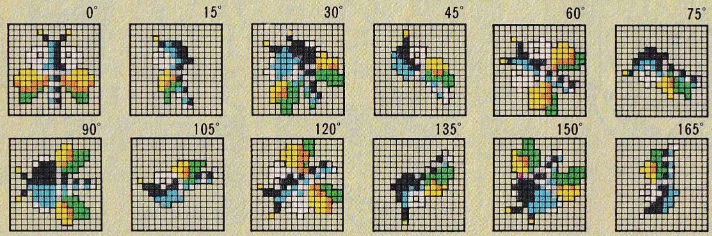
初公開！ ギャラガ・回転パターン

0度の絵を15度ずつ重ね合わせたところ。60・75・90度のものも同じ要領で。さあドットに直そう。▶

修正を加えて完成したドットキャラクター。可愛いな！▶

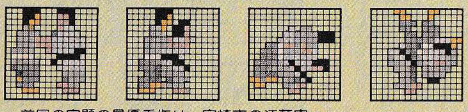


ギャプラス・キリモミ回転パターン



ギャプラスのキャラクターは、それぞれ様々な飛び方をする。キリモミ飛行の場合、24パターンのうち12パターン作成しなければならない。

宿題コーナー



前回の宿題の最優秀作は、宮崎市の江藤憲一君の『大腰がきまった瞬間!!』に決定。16×16ドットで2人の人間の動きがよく出ていますね。

優秀作応募者は次のとおり。「スキップしているガキがコケて泣くところ』熊本市・井出晃君、『ジョギングする中村社長』北海道・西島孝徳君、『火をはくテン』埼玉県・吉原広伸君、『瞬間進化変体してジアラになるトーロイド』横浜市・二木康夫君、他5名。以上10名の方には、'84ナムコカレンダーをお送りしました。

さて、今回の宿題!! 今回も前回と同じく連続パターン。回転がはいっているとなお良いね。テーマは自由。そのほか、全く関係ないけれど、「私のSFジオラマ」フォトも募集しちゃう。ドットマンはプラモ狂なのだ。

INTERFACE

「ビデオゲーム・ミュージック」レコード化作業進行中

まず、読者からのお便りを紹介しましょう。

『僕は、はっきり言ってナムコのゲーム音楽は好きです。特にマッピーのBGM。あれはもう絶賛に値します。そこで、です。いっそのことレコードにしちゃったらどうでしょうか！』

東京都　飯田英明　他多数

しちゃいます。このNG5号の発行日、4月25日が発売予定日。題して「ビデオゲーム・ミュージック（仮称）」。レコードを出すことは開発スタッフも積年の夢だったのだ。

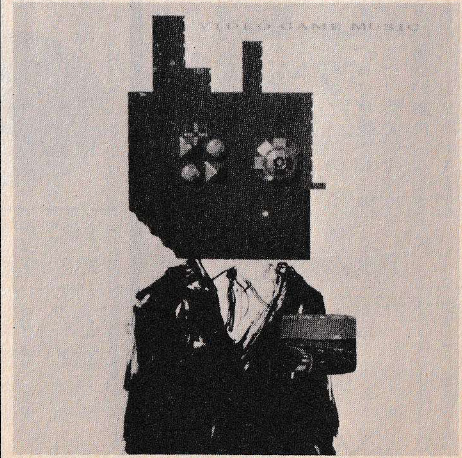
さて気になる曲目だけど、パックマンからリブル・ラブルまで、80年代前半を代表する名機10機種・全10曲。ちょっとゲームセンターでは聞けない構成になっている。

製作にあたったのはナムコ開発の"EVEZOO"遠藤、"UHOHOY"大野木両氏。プロデュースにはかの細野晴臣氏。スーパーゼビウスをスタジオに持ち込み、レコーディングはサクサク進んだ。

聞きどころはココ！

ゲームセンターの喧噪から、突如始まるのはテクノバージョン「ゼビウス」。ミッドナイトハイウェイのクルージングBGMには「ギャラガ」。マニア連におススメは何といっても「ボスコニアン」。

三〇cmLP・予価二〇〇〇円
〈発売元・アルファレコード〉



A－1　ゼビウス
－2　ボスコニアン
－3　パックマン
－4　フォゾン
－5　マッピー

B－1　リブル・ラブル
－2　ポールポジション
－3　ニューラリーX
－4　ディグダグ
－5　ギャラガ

ナムコ 音楽人名鑑

名曲が多いと評判の、ナムコのゲーム音楽。今日は作曲スタッフを御紹介しましょう。

UHOSAN

代表作：ニューラリーX、マッピー、リブル・ラブル。

作る曲のとおり、明朗快活。いつもジョークをとばしている。

「メロディはいつもひょっこり、銭湯とかで出て来るんです。リブル・ラブルのネーム入れの曲が気に入っています。夕焼けの中、お家に帰ろうって感じ、出てるでしょ。実は夜更けに出来た曲なんだけど」。（豆本参照）



UHOSANでーす。

ユリコさん

代表作：ディグダグ・ゼビウス。

残念ながら人妻社員。

「よい映画音楽とは、劇場を出てから『あれ？ どんな曲だったっけ』という類のものだと言われます。ゲームと音楽の関係も、こんなのが理想じゃないかしら。ゼビウスはお腹の大きかった頃の仕事でした。大変だったのヨ」。

ジュンちゃん

ギャプラスが初仕事。ニャームコに魅かれて入社した23才。

「宇宙モノのイメージを出すため、スターウォーズなどのSF映画をいっぱい見ちゃいました」。

次々とヒット曲を生み続けるナムコ音楽スタッフへのはげましのお便りは、NG編集室インターフェイス係へ



ユリコさん（左）にジュンちゃん（右）。



この曲、何だかわかる？　これはギャプラスのクレジット音の楽譜。信じられないほど多くの音符があるでしょう。開発スタッフ内部では、「おや、まあ」「あら、まあ」と聞こえると主張する輩が多い。

ギャプラステクニック 超初級編

謎の第3世代エイリアン・ギャプラス。ブラスターヘッド奪還指令を受けたキミに『ギャプラステクニック・超初級編』を贈ろう。

① クイーンを逃すな!!

ブラスターヘッドは攻撃中のクイーンを二度射つことによって奪還される。軍団形成中(待機中)に二度目が命中すると、クイーンはブラスターヘッドもろとも消滅してしまう(但し得点は入る)ので注意。クイーンは二度目の攻撃後、戦線から離脱してしまうので、それまでにヘッドを奪還しなければならない。なお、ブラスターヘッドを装備するまでの間はレバーが効かなくなるが、この間は無敵状態なのでうろたえ召さるな。

② パーツを集めろ!

ゲーム進行中、突如クイーンがファイターパーツを運んで来ることがある。このパーツが三つ全部揃うとファイターが一機加えられる。逃すテはないぞ。

③ ボーナスワードを完成せよ

チャレンジングステージでは、限られたギャプラス(最大12匹)をどれだけ多くヒットすることができるかが大量得点への鍵。チャレンジングステージになる前に、なるべく多くのギャプラスをファランクスビームで寝返らせておくのが得策だ。

★ギャプラステクニックの中級編から超上級編を書くのはキミ。テクニックレポートの宛て先はこちらまで。NG編集室インターフェイス

ゼビメカ人気投票結果

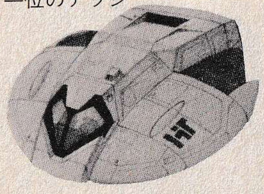
さて、お待たせのゼビメカ人気投票の開票結果。投票総数二〇三通、内無効一通(何と1位・ナスカ地上絵、2位・森、3位・入り江……オイ、愛知県の寺本英二! 地上絵はメカだっけか?)。

各メカの得点は、1位3点、2位2点、3位1点として換算した総和。お便りには好きな理由の書かれているのも多く、楽しく読ませてもらいました。

開発スタッフも各々贔屓(ひいき)のメカがあるらしく、日々伸びる速報掲示板の棒グラフが気になる毎日でした。

約束のプレゼント、もはや四分の一は無駄になった'84ナムコカレンダーの当選者は、香川県山本新治郎君をはじめ、10名様に。新年度から使ってね。

一位のテラジ



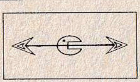
1位	テラジ	191pts
2位	ソルバルウ	183pts
3位	カピ	114pts
3位	アンドアジェネシス	114pts
5位	タルケン	105pts
……		
どべ	バーラ	4pts
番外	ギャラクシアン	3pts

リブル・ラブルテクニック 諸国漫遊ウルトラ編

NG4号のリブルラブルテクニック・加賀百万国番外編に続けとばかりに、全国からたくさんのレポートが届きました。今日はその中で珍妙な技をいくつか御紹介しましょう。

〈か、金縛りじゃ〜〉 武蔵国・二木康夫

シェアーの進行ルートを見極め、リブルラブルのラインをそれに一致させる(図)。シェアーが連続してラインを切るため、しばらく身動きがとれない。



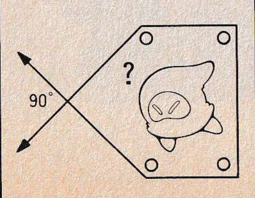
評 大変よい趣味をお持ちのようですね。でも悪ノリして「私は心霊を見た!!」などと騒いではいけません。

〈生け捕り〉 尾張国・在沖藻庵

まずリブルを使って45°の傾斜のラインを引きます。次にラブルを上手く操作して、怒ったホブリンを誘導しながら先の45°のラインに直交させます(図)。ハイ、生け捕りホブリンの出来上り。

評 直交するとバシシしないでラインクロス現象が起こることを利用した、芸術的な技です。交点の角度が直角でなくなれば、すぐバシシが始まります。

チャイニーズ、ホブリン
生け捕りの図



珍プレイ報告、待ってまーす。

INTERFACE

君たちの手紙でつくる お兄さんと一緒のコーナー

全国の皆様、御進学（御浪人）・御進級（御落第）お目出度うございます。

早速Q・Aです。今回はリブルラブルについての質問が殺到!! 担当のSEISANがお答えします。

❈

Q・〈全面バシシ〉時々トプカブをそろえてもいないのに、全面がバシシされたと同じ状態になってしまいます。これによってせっかく汗水たらして育てた農園がやられてしまうと、「悲惨」の一言です。これは何ですか？

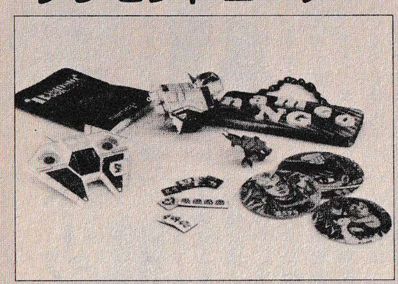
大阪豊中市　久山治樹　他多数

A・この現象の説明には、スタッフ内部にも二説があります。

①**天災説**：ひそんでいるガーゴルがひき起す災厄。（多数説）

②**誤動作説**：魔法の道具であるリブルラブルの使い方は、伝説にあるのみで、今なお不明な点が多い。このため誤って魔力がはたらく場合もある。（有力説）

プレゼントコーナー



このコーナーは、皆様から寄せられたプレゼントを御紹介するコーナーです。新潟の小山君、ゼビメカプラモ第3弾、チョロバルウをどうもありがとう。スピン・ウィリーがイカスよ。とってもリアルなカビを作ってくれたのは、長野県の蟲君。自作マグネットを送ってきてくれたのは埼玉の関根君、昔なつかしいメンコは仙台の阿部君から。そして手づくりのNG表札は宝塚の井上君からのプレゼントでした。

Q・〈遠隔バシシ〉ゲーム中、ハサミみたいなのが出た瞬間に消えてしまいました。何回もやってみたところ、バシシした時に外周にさしかかっているものが消えてしまうようです。これはどういうことですか。

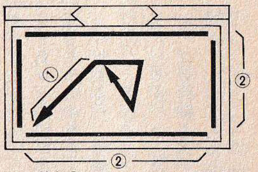
静岡県　杉本仁志

Q・〈フェイント光り・ラインバシシ〉バシシしたら光った箇所を、いくらバシシしても宝箱が出なかったので、あきらめて別の場所をバシシしたら宝箱が出ました。また、宝箱の上にラインを引いて、クイを利用して空（から）バシシしたら宝箱が出てしまいました。どういうこと？

新居浜市　藤川直樹

A・まとめてお答えします。まず、「外周を使ってバシシする」場合を考えてみて下さい。外周を利用したバシシができるということは、バシシした瞬間、外周はリブルとラブルの間のラインと同じ役割を果たすわけですね。即ち、バシシをした瞬間には、外周はすべて（リブルもラブルも接していなくても）ラインの役割りを果たしているのです。つまり、バシシした瞬間、「バシシの魔力」は、ペイントされる囲まれた場所だけでなく、外周上、ライン上（図参照）にも及ぶのです。このため**〈遠隔バシシ〉**や**〈ラインバシシ〉**が可能となるのです。

〈ラインバシシ〉は、冬でポールの数が少ない場合に有効です。**〈遠隔バシシ〉**は、逃したトプカブを捕えたり、シェアーが花畑を荒らすのを防ぐのに威力を発揮します。**〈フェイント光り〉**に惑わされないように、宝箱を捜すときは無駄にラインを伸ばしすぎないように。



▲太線部分にも、ハシシの魔力は効くのだ！　①でラインバシシ、②の外周で、タイミングをあわせて遠隔バシシ。なお、遠隔バシシは外周上を通過するシェアー・トプカブにのみ効き、キラー出現時は効かない。

❈

Q・〈宝物出現確率〉宝箱をバシった時に出る宝物なのですが、銀や金の王冠が出る確率があるように思います。教えて!!

岐阜市　広瀬寧

Q・2月6日、五百個以上の宝物についての統計から、それぞれの出現確率を出してみました。鏡:50%、ポット（注・ランプのつもりです）:25%、首かざり:10%、指輪:8%、ブローチ:2%、金銀王冠:あわせて1%。どんなものでしょうか？

長野市　岡村太郎

A・岡村君、よくやった!!君の予想数値はあたらずとも遠からず。因みに設定では、鏡:135/256、魔法のランプ:60/256、アミュレット・オブ・エメラルド:30/256、ルビーの指輪:16/256、アメジストブローチ:8/256、ブライト・クリスタル:4/256、シルバー・クラウン:2/256、ゴールド・クラウン:1/256、となっています。「秋」の宝物に関してはまだヒ・ミ・ツなのだ。SPが出るように祈りながらプレイしましょう。

❈

他にも多数の御質問をいただきました。誌面の都合上、すべてにお答えできなくてゴメンナサイ。神戸の岩崎悦紀君からは、ほとんど完璧バージョンのテクニックレポートが届けられました。毎回お便りが楽しみです。

ゲームに関する意見・質問・ドット絵・スタッフへのプレゼントはこちら。

NG編集室インターフェイス

連載第0回
北野卓郎のページジャック

NG編集長から原稿依頼の電話があったのは、徹夜の仕事をやっつけて、やっと床に就いた午前10時のことであった。

「ねー、北野サンみたいなオジサンプレイヤーの視点からの記事が載せたいんだけど、五枚ぐらい何とかなりません？」

猫なで声であった。僕は不機嫌さを押し殺して快諾した。電話を切ってから僕は誓った。

「ナムコの奴の振舞い酒は二度と飲むまい。」

ともあれ、ナムコ全社を自由に歩き廻れる「通行手形」と引き換えに、目出度くページを担当する運びとなったのである。

追い追いこの特権を活用して「見てある記」を書いてやろうと画策しているが、今回はとりあえず〝僕のゲーム観〟なんてのをひとくさり。たまにはオジサンの話を聞くなんてのも一興じゃないかな。

ゲームは知的スポーツだ

『あなたがピンボールマシンから得るものは全んど何もない。数値に置き換えられたプライドだけだ。』（村上春樹「一九七三年のピンボール」）

僕のお気に入りの言葉だ。「数値に置き換えられたプライド」のために、僕も少なからぬコインと時間とをマシンに献上したものである。もっとも、最近の僕はさほど熱心なフリッパー・プレイヤーではなく、ビデオゲームに宗旨変えしているんだけど、ビデオについてもこの言葉はあてはまるだろう。

「遊びのために遊ぶ」これは、僕のゲーム観の基本なんだ。この点「スコアのため、プライドのためプレイする」って、とても大切だ。たかがゲームなんだけど、そのたかがにプライドを賭け、ムキになってしまう。こいつはクレイジーで素敵だ。決して物質的な見返りのない、アマチュアリズムの世界の美しさだ。もしもゲームの目的が何か物質的なものとなったならば、ゲームはその崇高さを失い、パチンコになってしまう。

この点で僕はゲームとアマチュアスポーツとの類似点を発見する。僕はゼビウス一千万点達成者の快心の笑みが、完走したアベベのそれに似ているだろうことに疑いを入れない。

微妙な心身の状態が記録の優劣に影響することも、運動競技との類似点だ。僕ぐらいになると、逆にスコアから自分のコンディションを割り出すことも多い。例えばギャプラスでたったの10万点、普段のスコアを大幅に割る結果に終った日には、「どこか具合が悪い」などと早々に仕事を切り上げてしまう（仕事をサボル口実ではない。ゲームは健康のバロメーターである）。

集中力、反射神経、持久力、そして戦略的知力。トッププレイヤーには、かくも多様な能力が要求される。ビデオゲームはやはり知的スポーツである。

遊人精神(プレイヤーシップ)はトッププレイヤーの条件

「スコアのため」「プライドのため」無心に努力することは大切である。しかし高得点のためならばアンフェアな行為も許されるとするのは、遊び心を失ったポイント亡者の理論である。

最近では某社製「某某オリンピック」に於いての器具使用による不正行為の例が挙げられる。高得点を出したいという気持ちは、同じプレイヤーとして理解するにやぶさかではない。しかし器具の力まで借りてスコアを伸ばそうとするのは、明らかにプレイヤーシップに悖(もと)る行為である（尚、この件についてはログイン3月号・タジリ氏論文に詳しい。同氏のような若きオピニオンリーダーの存在が、僕には大変頼もしく思われる）。

次に、ゲームマナーについて論じたい。ゲームマナーといっても大したことではない。自分も楽しくプレイすることができるように、最低守らなければならないモラルのことだ。

ギャラリーの言動はプレイヤーにとってとても気に掛る。全くの他人のプレイを見学する場合は、失礼のないようにしなければならないね。

それから未成年の喫煙。時折見るからに中学生・高校生風のプレイヤーが、徒党を組んでモウモウと紫煙をあげているのを見かけるが、これは最も良くない。自分の肺を汚すのは勝手。僕も文句の言える筋合いではない。しかし、一部の無思慮なプレイヤーのために、多くの中高生が迷惑を被ることになるのは甚だ遺憾である。このため中高生がゲーム場に出入りを認められなくなることだってあり得るんだ。ゲームセンターの管理者の一層の努力はもちろん、「自分たちの遊び場は自分たちで守る。」という毅然とした態度を、若いプレイヤー諸氏にも求めたい。

ビデオゲームは知的スポーツである。従って、以上のような遊人精神に則ってプレイすることは、トッププレイヤーの条件といえよう。

今回はいささかうるさいことを書きまくったが、そこは同好の誼みで御理解いただきたい。

（きたの・たくろう）

きたの　たくろう氏
S.28年、東京生まれ。イラストレーター

ゲームと名のつくものは全んど何でもこなすゲーム好き。ピンボールならば1ボールで数時間はプレイする。ビデオゲームにも造詣が深く話しだすととまらない。週に2～3回は原宿の某ゲーム場に出没する。



NG-TALK

KOIMO 100%

春よコイコイ、コイモが来たヨ。コイモ花咲く春が来たっ！三ヶ月のゴブサタぶりです。

今年の冬は、全国的に雪がワンサカ娘で大変だった。その大変な時期に、おねえさんは一つの発見をしたんだ。ツルン、ツルンの靴底で雪の上を歩く時、腰を浮かして、ソーット忍び歩くしぐさがやけにおもしろい!! 春の今、あのかっこうで歩いてごらんよ、きっと、お漏らしかなんかと思って絶対に人が近寄らないヨ。

ところで、スーパー・ゲームエッセイ「NG・TALK」は諸君の熱い希望に答えて、今回は3ページで送っちゃう。しかも、どっこい、2・3ページ目はカラーページだぞっ。

リブル・ラブルの利用法

彼女とゲーム・センターへ行き、リブル・ラブルをする。彼女にマーキングを手伝ってもらいながら4回奇跡を起こす。そしておもむろに、「これを君にプレゼントするよ」とかなんとか言いながら、5回目の奇跡を起こす。彼女との関係がより親密になることうけあい。クッソー、俺も彼女がいたら、今すぐにでもやりに行くんだがなぁ。

■埼玉県所沢市　山崎昭博

▶ウーン。なかなか鋭い思索にふけっているね。一昔前のキザなセリフがピリリと効いていて、なかなかのもんだ。ただ、事がスムーズに運ぶと信じ切っている君の軽薄さが、おねえさんは心配だっ。おねえさんも、いつかきっと……リブル・ラブルでメイク・ラブ♡〈コイモ〉



▶福岡市　戸部田　潔

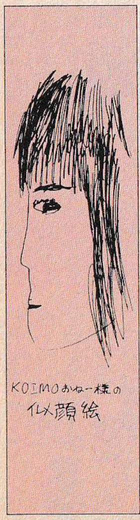
青春とは何だっ!!

コイモおねえさん、はじめまして。僕は神戸に住んでいる高一のゲーム少年です。

最近の僕は、勉強をしていても、スポーツをしていても、楽しくてしかたがないんです。もちろん、ゲームをPLAYしていても同じです。(まわりのみんなも、本当に楽しそうに見えます。)毎日の生活が充実しているんですね。そう考えていると、「ああ、今が青春なんだなあ。」って思うことがあるんです。(まじめに)おそらく、こんな日がこれからも続くのでしょうね。でも、コイモおねえさんの青春ってどんな風だったのですか。教えて下さい。

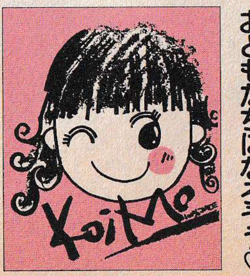
■神戸市兵庫区　岩崎悦紀

▶「青春とは何だっ!!」と、正面切って質問できる雰囲気は、NG編集室には、すでになさそうだ。たぶん、白い目で見られるのが関の山だ。おねえさんの青春は、いったいなんだったのだろう。〈コイモ〉



▲埼玉県
梅本富士夫

おともだちになろうっ♡



ガーンッ!!なんっなんなんだこれは!!思わず私は叫けんでしまった！だって私、「まっぴー」とか「ぱっく・まん」とか、わかんないっ！それに私、ずーっと「ナムコ」を「ラムコ」だと思ってたーっ!!「コイモ・chan」なんてまったくしらない。すいませーん。ゆるして！あいあむそーりよ!!（笑ってキャンディ）でもさー皆の書いた手紙とかイラストとか見てたら私も書きたくなっちって！たのしーねっ。うれしーねっ。こうゆーコトでね、おともらちになるとね♡

■福井県福井市　中野裕子

パンティー事件

コイモねーさん聞いて下さい。ぼくん家の近くに「ナムコランド」という、ゲーム・センターがあるんです。そいで、ここのゲーム・コーナーに「リブル・ラブル」が入ったんです。ぼくは、喜こんで、新聞配達で稼いだ?千円をサイフに押し込んで、リブル・ラブルをしに行ったんです。隣りのゲーム台に、変なねーちゃんがいたけど、ぼくは別に気にせず、ゲームをガンガンしまくったんです。

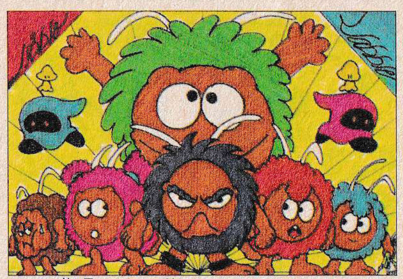
しばらくして、数回やったところでしょーか、ねーちゃん達が立ち上がって、ぼくに「ちょっとこっちに……」と、声はカワイイんですが、すごい力で、非常階段に連れて行かれたんです。そいで、そのねーちゃん達2人が、ぼくに一言「金、借しちゃって」と言ったのです。ぼくは、もービビッて、そのねーちゃんのうちの一人のスカートを『ズバッ!!』とめくり上げて、ドタタタと、階段を転げ落ちるようにして〈しっかり、パンティーを見て〉、いちもくさんに逃げて来たんです。

まったく、ナムコのゲームを楽しむのはいい事ですが、こういう、たかりをする人が出てくるとおもしろくなくなりますね。みんな、たかりはやめましょー。

■福岡県宗像市　広岡利理

▶広岡君、君のたくましさにおねえさんは感動です。

〈コイモ〉



▲千葉県　山下芳弘

少年Aは、語る!!

コイモねえさん、こんにちは、僕は中三になってもゲームに熱中しているんですが、それには、不満があります。

それは、ものすごくうるさい補導員のことです。

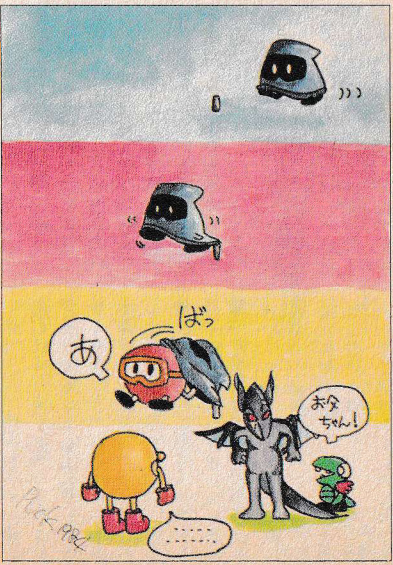
補導員は一ヶ月に一ペンぐらい来るんですが、ぼくは、なんとその補導員に捕まってしまったのでした。学校に行っては、先生に殴られるし、その時はヒサンだった。ぼくは、おかしいと思う。なぜゲームをしちゃいけないんだ。別にゲームをやっていけないと言う決まりもないんだから、ゲームぐらいやらせてもいいじゃないか。

■茨城県那珂郡　少年A

▶ゲームをする事自体は、悪い事じゃないんだけど、ゲームをする場所でいろんな問題が出て来ちゃってるんだね。その問題解決の一つの方法がゲーム場入出規制なわけだけれど、こういうのって根本的な所から考えなきゃいけないと思うんだ。プレイヤーも、ゲーム場運営者も、保護者の人も四つに組んで何が悪いかを考えることが遠くて近い解決策なんじゃないかな。

〈コイモ〉





◀広島市　藤島　聡

夢の島行きになったハガキ

こいもさん、こんにちは。NG第4号をもらってきて、NG－TALKを読んでいると……29ページに「少年パピイ」なんて言うのが出ていたので、古～い「ヒーロー大全集」と言う本をすかさず見ると、これはかな～り古い番組であることが判明した。俺の推測によると、こいもさんは、ねーちゃんでも、ねーさんでもなく。おばさん・おバン・バーサンであることがわかった。どーだ、この推理は!

NG読者諸君! こいもねーさんではなく、こいもおばさんと呼んでやろー! まいったか!

こいもおばさん!!

■長野県長野市　Mr 長野

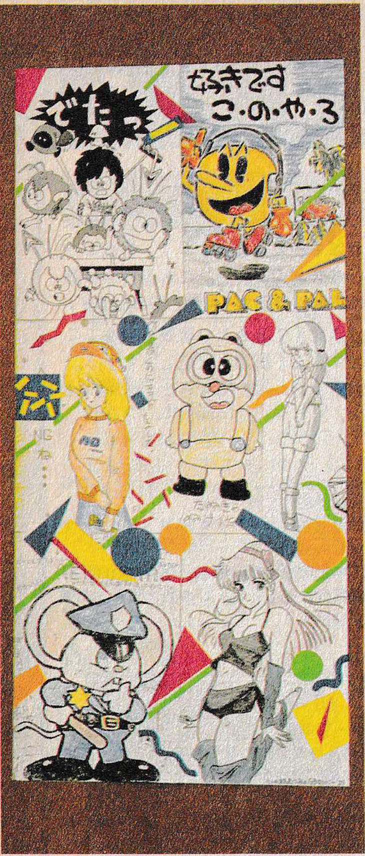
▶少しばかりの事では動揺しないおねえさんも、この一枚だけは許せなかった。

おねえさんは、会社でお仕事する年なんです。確かに「少年パピイ」を見て育ちました(冷静に……) 『**だからなんだと言うんだっ!!**』大学生や、高校生ぐらいのギャルとでも思ったか。そう思っていたら、そう思っていたあんたが悪い。ハッキリ言ってやる『私は23才だっ!!』23才でおねえさんと言ってどこが悪いっ!! もんくあっか―!!

ちなみに、このハガキ、今頃夢の島で眠っています。

〈カンカンコイモ〉

ムカムカ・プンプン



◎先日、リブル・ラブルをやっていたのです。そうしたら、変な子供達が集まって来て、変な目で見ているのです。何だと思い、そのままにしていると、「ヘタダ」何だと文句をつけるのです。カッ!! としてにらみつけると、画面を隠して邪魔をするのです。そしてゲームオーバー。100円損した!!

■埼玉県新座市　小美野英司

◎去年の年の暮れ、ボクは、ナムコ直営店のゲーム・コーナーでＭＡＰＰＹをやりました。それで、ちょっと暇をつぶそうとして、永久パターンを、ほんの10分ほどやりました。すると、そこの店のオッサンに「他のお客の迷惑だからやめなさい」と注意されました。だけど、そのオッサンはちょくちょく、ゲームのふたを開けて、クレジットボタンを押して、タダでゲームをしているのです。そっちのほうがよっぽど、他のお客さんの迷惑だと思います。

■岐阜市金町　広瀬　寧

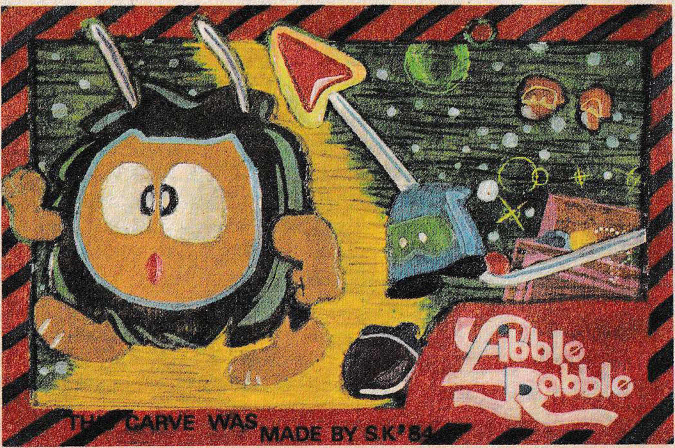
◎コイモのおねえちゃん、こんにちは、この前、モグラ退治ゲームをやった。すると、あのタタク棒がない。100円返せーと言っていると、ゲーム・センターの人が「お前、このタタク棒どこやった」と言われたので、「知りません」と言うと「ちょっと、こっちに来い」と言われ、ついて行くと、長〜い説教が待っていました。ぼく、何もしていないのに、コイモのねえちゃん！なんか言うたって〜な!! そのゲーム・センターの人のボケ!!

■宝塚市中山　井上一彦

◎ウチのそばのゲーム・センターでは、いつもゴキブリがウロツイテいて、画面の上を横断し、フーと吹き飛ばそうとすると、こっちに向かって来て、結局、ぼくがゴキブリに夢中になってしまい全部やられてしまうのです。

■東京都目黒区　高久修一

★広島市のＴＡＦマイコンクラブから、スッテキなレリーフが届いたぞ!!♡



⬆イラストがギュウ・ギュウ詰めでゴメンナサイ♡次の方達の作品です。

○愛媛県松山市　久米常博
○広島県広島市　小松慎一
○東京都清瀬市　春日　学
○岐阜県岐阜市　広瀬　寧
○長野県長野市　渡辺博己
○大阪府吹田市　西岡敏晴

NG・TALKは、ナムコファンの君達を全国ネットで結びつけるコミュニケーションスペースです。たくさんの楽しいお便りを待ってます。

〈宛て先〉
〒144　東京都大田区蒲田五ー三八ー三　朝日ビル　㈱ナムコ
NG編集室　**NG**・TALK係

FROM STAFF

NG4号「堂々お年玉プレゼント」の報告

たくさんの御応募ありがとうございました。日に日に溜まってゆくハガキの山、編集室もその反響の大きさにはびっくりしました。（しかし、余ったハズレお年玉年賀ハガキでの応募が多かったことを私は知っている…）

とにかく１番多かったのはリブルラブルトレーナー。見てください、このハガキ。全部トレーナー希望。



この中からたった５枚というのは忍びなかったけど、スタッフ一同、心を鬼にして大きな箱にハガキをあけてよく混ぜ、厳正かつ公平な抽選を行ないました。その結果、トレーナーが当たったメデタイ人は――パンパカパーン、この人たちです。

愛知県江南市　森　利行	熊本県熊本市　野中俊克
三重県上野市　藤沢信二	長野県松本市　小林基剛
東京都新宿区　斉藤龍吾	

以上５名の方には、ナムコ特製パシシトレーナーをお送りしますので、どうぞお楽しみに。その他いろんなお年玉プレゼント当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。総計99名のラッキーな人たち、本当にオメデトウ。当たりついでに事故なんかに遭わないように、気を引き締めてプレゼントが着くのを待っててね。５月末頃までには到着する予定です。それまでに届かなかった人、はっきり言ってハズレです。潔く諦めて次のチャンスに賭けましょう。

ＮＧ入手の基礎知識

「ＮＧはどうすればもらえるのですか？」最近こういった内容の問い合せが大変多い。これはＮＧに関する根本的知識の不足に起因するものと思われます。そこで、これだけは覚えておきたい重要事項をここにまとめましたので、よく読んで暗記しましょう。

発行日　ＮＧは原則として年４回（３ヶ月に１回）発行される予定。

入手方法

その１プレイシティキャロット、ビッグキャロット、ナムコランド等のナムコ直営店にて無料配布。

その２発行日前後に放送される、「ラジオWAアメリカン」でプレゼントのお知らせあり。

その３どうしても入手困難な方には郵送。１冊切手120円分（送料）を同封して編集室に送ること。この際、現金・為替等は使用せず、必ず切手で！

バックナンバー　１号、２号は品切レ。３号、４号は少々在庫あり。

ポスター・カタログ・豆本類

切手や現金・為替を送られても非売品なので送れない。雑誌でのプレゼントやゲーム場でのゲーム大会の時に応募して！

その他質問がある時は、電話または往復ハガキでお願いします。　ヨロシクネ。

あら、もう出たワ！の５号をお届けします。隅々まで偏食せずにお召し上がり下さい。

若葉キラキラ、風はサヤサヤ、一年中で５月って一番気持ち良いね。特集でもとり上げたけど、こんな時期には思いきり自然に浸って遊んでみよう。きっと視野が広くなって、おおらかな気持ちになれると思うよ。

話は変わるけど、最近編集室に来るハガキに、〝アレがほしい〟〝コレを送れ〟のハガキが多くって、おもしろいお便りが少なくなったのは紛れもない事実。編集室ではその業務に追われてパンク寸前です。だから上記の、「NG入手の基礎知識」をしっかり読んで、正しいおハガキを送ってくれるよう、切にお願いします。お便りこそが、みんなのコミュニケーション誌NGの命。初心にもどって、楽しい情報、アイデア、イラストなんかをドシドシ送って下さい。

尚、NGへのお便りには、①住所　②氏名　③年令　④職業　を書き添えて下記の住所宛にお送りください。掲載させて頂いた方には、NGオリジナルTシャツ、ステッカーを差し上げます。

それじゃあ諸君、期待してるぜ、答えてね！お便りお待ちしてます。



ＮＧ　第５号
●
昭和59年４月25日発行
●
発行（株）ナムコＮＧ編集室
〒144 東京都大田区蒲田5－38－3
朝日ビル

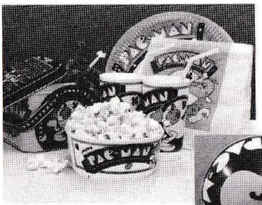
U.S.A. PAC-MAN CLUB

パックマンファミリーがお届けするU.S.A.アクティブライフ・レポート。オープニングアイテムはまず、パーティーから。

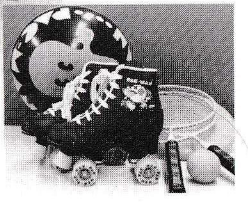


●明るく楽しく騒ぐには〈B.Y.O.B.〉が気分だね。

陽気なアメリカ人は、とにかくパーティーが大好きだ。ボク達パックマンファミリーもウィークエンドには必ず、どこかのパーティーに顔を出しているヨ。中でもB.Y.O.B.(Bring Your Own Bottleの略)と呼ばれる1品持ち寄り形式のパーティーは、大げさじゃないところが、アメリカの少年達に人気だ。そこで、今、日本もちょうどLA季節。晴れた日には、気の合う仲間を誘ってアウトドアB.Y.O.B.とシャレてみてはどうかナ。



⬆U.S.A.製のパックマングッズにもパーティー用品が多い。



こんな遊び道具も、たくさん用意したいものだね。➡

●食べ物は、基本ベースを用意するだけでOK。

アメリカでは、B.Y.O.B.のメニューの中心は、バーベキューがポピュラーだけど、それなしでも楽しいメニューは、あるはず。フライドチキンやフルーツ、それに、ヘルシードリンクかスポーツドリンクを用意しておけばOK。あとは仲間が1品ずつ持ち寄ってくれるのがB.Y.O.B.のヨイところ。そして、この際、女の子もたくさん誘っちゃうことだネ。女の子は、こんなアメリカンスタイルのパーティーが大好きだ。きっと、おいしいポテトサラダ持参で、ワイワイやって来てくれるはず。

●ゲームをするならSPIN THE BOTTLE。



さて、テーブルがにぎやかになったら、次に欲しいのは「笑い声」だネ。ゲームマニアを自称するキミはB.Y.O.B.でも、その才能を発揮して、みんなを楽しませなければならない。そこで1つ、ボクが愉快なゲームを教えておこう。その名も「スピン ザ ボトル」。まず、平らな面に寝かせたカラッポのボトルを、みんなで囲むんだ。そして、順番に、このボトルをクルリと回し、ボトルが静止した時、その口先が指した相手のホッペに「チュッ」とキスをするゲームだ。まさにアメリカ的だネ。キミの回したボトルが、憧れのガールフレンドを指してくれれば最高だけど、ゲームライバルのアイツを指しちゃう場合もあるってことを忘れずに。では、今週の日曜日も天気が良さそうだヨ。

HAVE A NICE **B.Y.O.B.** *!*



NG 第5号 昭和59年4月25日発行 発行(株)ナムコ NG編集室 〒144 東京都大田区蒲田5−38−3 朝日ビル



〔ピラミッド〕4,500年前、古代エジプト王の権力の象徴として建てられた巨大建造物。世界最大のものは、クフ王のピラミッドで高さが137mある。ピラミッドの先がとがっていないのは、石泥棒に頂上から10m分の石を持っていかれたためだと言われている。